
Nº 2 795 ptas. 4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
The King of Fighters '99 · Chrono Cross · Street Fighter EX 2 Plus · Spriggan
Ace Combat 3 Electrosphere · Metal Gear Solid Integral · Rockman Dash
Soul Calibur · Power Stone · Fatal Fury Wild Ambition · Gulty Gear · Omega Boost
Rival School Evolution 2 Vs. Psychic Force · Puchi Carat
El boom de los juegos musicales · Perfect Blue · Girlfriend Simulators
· Resident Evil
· Nightmare Creatures
· Cript Killer
· House of Dead
· Zombie Zone
· Clock Tower
· Parasite EVE
· Koudelka
· Silent Hill
DOSSIER
Terror adventures



Loading , Agosto de 1999

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: **SERGIO HERRERA**
Colaboradores: **Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Orvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Alvarez "Sbroly", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", Rubén Adolfo Pérez Martín "Ralse", José Moreno "Evil Ryu" / Jordi "Zero",**
Contenido del CD: **JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA**

Secretaria de dirección: **SONIA GARCÍA**
Administración: **YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA**
Director de producción: **JOSÉ GARCÍA**
Suscripciones: **(93) 477 02 50**
Maquetación y Diseño: **SERGIO HERRERA, JORGE ORTE TUDELA**
Corrector de textos: **DAVID NOGUERA**

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: **ARES Informática S.L.**
Impresión: **Rotographik, S.A.**
Duplicación CD´s: **MPO Ibérica**
Distribución: **COEDIS S.A.**
Depósito Legal: **B-11.747/99**



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: **ALBERT RODRÍGUEZ**
Directora General: **Mª JOSÉ CASTRO**
Director Técnico: **JOSÉ GARCÍA**
Director Adjunto: **RAMÓN CARDONA**

He de confesar que salir a los kioskos con un producto distinto asustaba. Imaginad que nos enfrentábamos a un público europeo al que le poníamos en las manos una revista de temática extranjera...



Pero por suerte, las ideas que nos habíamos forjado de las necesidades de informacion del fan español eran correctas, tal y como nos habéis demostrado en las cartas y e-mails que han llegado a la editorial.

Así pues, aquí estamos por segunda vez para presentaros lo último y más interesante del panorama del videojuego nipón (abstenerse de leernos los fans acérrimos a ***Quake***, ***Star Wars*** y ***Fifa 2000***).

Después de ver vuestra reacción sólo puedo unirme a esa opinión común de que la imagen de portada de **Loading** 1 era simplemente IMPACTANTE. ¿Que no es esa la palabra?. Cada uno que lo llame a su manera, todos nos referimos a lo mismo...

Este mes tenemos en portada a Claire Redfield, la chica de ***Resident Evil 2***. Ya se que no es lo mismo que Tifa tirada en el suelo pero... (¿Tifa tirada? ¿Dije yo eso? Ejem...).

Quería referirme también a la extensión de los artículos de este número 2. La mayoría son de una sola página por la gran cantidad de cosas que teníamos en el tintero desde los dos últimos meses. Esperamos ir "desatascándonos" de novedades para poder ofreceros comentarios mas completos y más de acuerdo a la información que, sabemos, queréis recibir de cada título.

Me gustaría pedir disculpas por aquellas imágenes que puedan verse un tanto pixeladas. Esto se debe a que a veces nos cuesta mucho hacernos con imágenes o ilustraciones de títulos nipones que jamás han visto la luz en España (hacer mega-reportajes con superfotos de juegos más vistos que las pipas no tiene ningún mérito). Trataremos de hacerlo siempre lo mejor posible para daros imágenes de calidad y, cuando no podamos, le pondremos una fe y unas ganas que harán que os parezca el mejor artículo de vuestra vida... ^_^.

Decidimos centrar el dossier de este número en la temática del terror por la cantidad de títulos que de golpe están apareciendo, destacando de entre todos ellos ***Silent Hill***, sin duda el juego que "peor" nos lo puede hacer pasar. Espero que sea de vuestro agrado (si no, seguro que nos lo haréis saber rápidamente).

Hemos incluido también un par de secciones nuevas que no os adelanto para que os llevéis la sorpresa (o el disgusto, nunca se sabe).

Para cualquier duda, comentario o lo que se os ocurra contarnos, debéis escribirnos a:

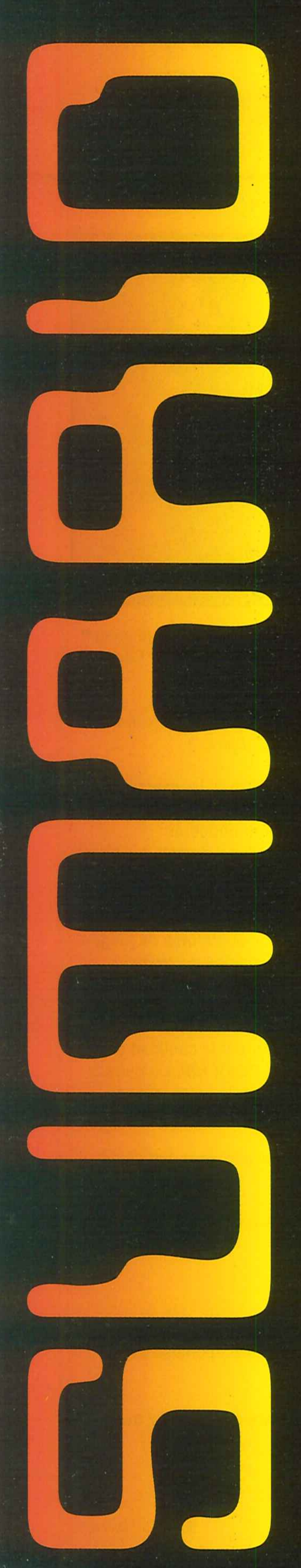
LOADING
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Podéis ver el resultado de lo que han conseguido otros que ya intentaron ponerse en contacto con nosotros tras el número 1 (frikilandia rulez...).

Yo, por lo que lleguéis a pensar de las tonterías que digo, voy pulsando **POWER** y me largo para dentro...

LOADING... *(please wait)*

Sergio Herrera



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Núme 2

ÚLTIMAS NOTICIAS 6

LISTA DE VENTAS 10

PREVIEWS

- The King of Fighters '99 12
- Street Fighter EX 2 Plus 14
- Chrono Cross, ¿la continuación esperada? 16

NOVEDADES PLAYSTATION

- Tron ni Kobun 18
- Ace Combat 3 Electrosphere 20
- Rival School Evolution 2 22
- Metal Gear Solid Integral 24
- Fatal Fury Wild Ambition 26
- Cyber Org 28
- Rockman Dash 29
- Gungage 30
- Omega Boost 31
- Deep Freeze 33
- Ape Scape 34

NOVEDADES DREAMCAST

- Street Fighter Zero 3 36
- Soul Calibur 38
- Power Stone 40

NOVEDADES GAMEBOY: PIKACHU SE APODERA DE LA GAMEBOY 42

DOSSIER HORROR GAMES 43

MINIDOSSIER: PSYCHIC FORCE 64

EL OLVIDADO: GULTY GEAR 68

VS.ZONE: RIVAL SCHOOL 2 VS. FFURY WILD AMBITION 70

100% JAPÓN

- Puchi Carat 72
- Gekki Ho 74
- Girlfriend Simulators: Introducción 75

ANIMANGAMES: CARD CAPTOR SAKURA 76

ANIMEZONE: PERFECT BLUE 78

MANGALAND: PANORAMA ACTUAL DEL MANGA EN ESPAÑA 80

MANWALAND: MANGA CHINO DE RESIDENT EVIL 81

BEAT 'N MUSIC: EL BOOM DE LOS JUEGOS MUSICALES 82

BANDAS SONORAS 86

LYRICS: PARASITE EVE + SILENT HILL 87

EMULADORES: TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE BLEEM! 88

ART GALLERY: SOUL CALIBUR 90

FRIKILANDIA

- Correo y dibujos de los lectores 92
- E-mails 94
- Gambalandia 95

EN IMPRENTA: ÚLTIMA HORA 96



Información, noticias, póster, carátulas, opinión, humor...

TU REVISTA DE MANGANIME

ESTE MES:

RUMIKO TAKAHASHI

RANMA 1/2
INU YASHA
UNO O DOS
MAISON IKKOKU
URUSEI YATSURA
LA TRAGEDIA DE P
ONE POUND GOSPEL
Y MUCHO MÁS



¡YA A LA VENTA EN TU KIOSKO!

Y, por supuesto, con un CD para PC repleto de vídeos, imágenes, canciones, juegos...



Instrucciones del CD



REQUERIMIENTOS
Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR LOADING
El programa gestor de LOADING aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\LOADING.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR LOADING
El CD-ROM de Loading está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de LOADING son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.



Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de LOADING.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de LOADING. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
También se recomienada instalar el programa WinZip, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.

MULTIMEDIA
Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de LOADING hay que instalar programas adicionales en el ordenador.
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).



Archivos de vídeo: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:
Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime for Windows
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón 'Control' al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará Windows Media Player para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:

NOTICIAS AGOSTO 99

SONY:

En una entrevista reciente con **SCEI** en Japón, ellos han estimado que el tiempo de vida de **Playstation 2** será de aproximadamente 10 años, porque el proceso es muy fuerte y por tanto no necesitarán ampliaciones hasta el 2010.

Playstation 2 no llevará modem. **Sony** piensa que los modems de 56K no son un sistema suficientemente rápido, con lo que llevará un sistema mucho mejor. ¿Soporte de línea *RDSI*?.

Horrible y patética noticia sobre un nuevo "aquelarre" americano: los *yankies* han censurado una fase de la secuela de ***UmJammer Lammy***. Se trata de la sexta fase, y os la explico desde el principio: **Lammy** va por la calle a toda velocidad y pisa una cáscara de plátano que la hace resbalar, dándose tal golpe en la cabeza que muere (*es un poco radical* ^_^), acabando en un limbo en el que tendrá que actuar ante fans del más allá. El premio por hacerlo bien es regresar al mundo de los vivos. Es una fase muy puntera en la que tendremos que competir contra una doble de **Lammy**... ¡¡¡Y los americanos la han quitado!!!. Un toque desde aquí a **Sony España** para que no cometa el error de traer el juego desde los EEUU.

SEGA:

Zombie's Revenge, la versión **Dreamcast** de ***Zombie Zone***, tendrá dos nuevos modos de juegos. El primero es un modo de lucha en el que sólo nos enfrentaremos contra los sub-monstruos y monstruos finales de cada fase, uno a uno. El segundo es el **Original Mode**, en el que aparecerán nuevos personajes, así como nuevos *ítems*, armas y enemigos (*tal y como en el **Original Mode** del **House of Dead 2***). También se van a añadir nuevos trajes (aparte de los ocultos en el arcade) y ataques especiales.

Un equipo formado por más de 100 personas esta testeando el ***ShenMue***, con lo que podemos hacernos a la idea del buen acabado que presentará el juego...

La secuela del *RPG* de **Dreamcast**, ***Evolution***, tendrá 3 nuevos personajes añadidos a los que apareciesen anteriormente. El primero es un buscador de tesoros pirata llamado **Heli Helo**, armado con un gran cohete rojo. Los otros dos personajes tienen aún nombres desconocidos, y salen por primera vez en un sueño de **Michael**, el protagonista del juego.



Sega ha desarrollado un ***Virtual Aquarium*** ("acuario virtual") que se pondrá a la venta en tiendas y grandes almacenes (*a esto se le llama invasión de máquinas...*).
En una entrevista aparecida en el magazine ***Next Generation***, concedida por el **Sonic Team**, **Yunji Naka** dijo que estaban desarrollando un título original para **Dreamcast** que no sería ni un ***Sonic***, ni un ***Nights***, ni un ***Burning Rangers***...

Sega piensa que el ***Soul Calibur*** de **Namco** incrementará las ventas en Japón de **Dreamcast** al menos en un 16%. Pues es probable...

NINTENDO:

Se dice rápido, pero se están desarrollando un total de 4 nuevas entregas de ***Zelda***. Tres de ellas para **GameBoy Color**, y una más para **Nintendo64**. Sus títulos son: ***Legend of Zelda*** (conversión del original ***Zelda 1*** de **Nintendo** a **GameBoy Color**); ***Legend of Zelda: The adventure of Link*** (***Zelda 2*** de **Nes** para **GBColor**); ***LOZ: The Misterious Acorn*** (juego totalmente nuevo para **GBColor** desarrollado por **Nintendo** y **Flagship**, la compañía encabezada por **Yoshiki Okamoto** que creó la historia de ***Dino Crisis*** y la saga ***Resident Evil***); ***Zelda no Densetsu Gaiden*** (el título de **64DD** que finalmente sale en versión cartucho para **N64**).

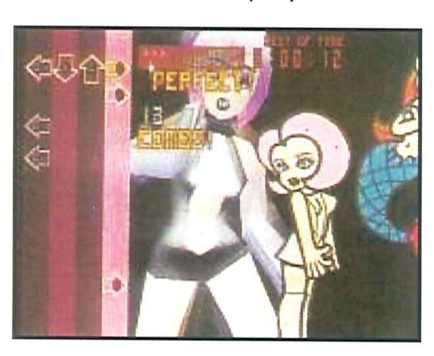
Parece que, además de estos ***Zeldas***, se están desarrollando otras 3 misteriosas entregas de las que no se sabe nada...

KONAMI:

Konami sigue con sus juegos musicales y anuncia para **Playstation** un nuevo título

NOTICIAS AGOSTO 99

llamado ***Goo! Goo! Soundy***, que aparecerá el 22 de septiembre. En un principio se podrán manejar a 6 criaturas llamadas *Soundy*, a las que controlaremos para que bailen al son de la música. Sus nombres son **Tiny** (*ángel*), **Jelly** (*diablo*), **Snow** (*muñeco de nieve*), **Fairy** (*hada*), **Horo** (*momia*) y **Born** (*esqueleto*). Cada uno tiene su propio estilo





de música. Una vez hemos acabado con estos caracteres aparecerán personajes secundarios (**Sonoko**, **Merm**, **Thunder**, **D-Fire**, **Love** y **Lio**). Este juego soportará los *pads* de **Konami** de ***Beatmania*** y ***Dance Dance Revolution***.

Nueva entrega de la saga ***Bemani*** para **PSX**, esta vez ***Beatmania Append 4th Mix ~ The beat goes on***. Saldrá a la venta el 9 de septiembre, y tendrá más de 19 canciones, incluyendo los estilos *Hip hop*, *R&B*, *soul* y *jazz* entre otros muchos (como suele ser habitual). Además de las



canciones originales de la versión arcade de ***4th Mix***, se han añadido nuevas pistas a la **PSX**, y por fin, después de tanto tiempo, nuevos modos de juego, entre los que se encuentran el **modo espejo** (en el que las piezas bajan en orden inverso), **Great Combo** (se van sumando las piezas pulsadas en **Great**), **Battle** (*¿versus? ^_^ ¿de veras?*) y **Random Mode** (en el que caerán las piezas donde primero se le ocurra a la computadora, como pasaba en ***Pop 'n Music***).

Y hablando de ***Beatmania***, ya está anunciada para antes de fin de año la segunda entrega de ***Beatmania GB*** para **GameBoyColor**... (*uno no gana para tantos juegos musicales...*).



¡Ya a la venta en nuestro país la banda sonora de ***Silent Hill***!. Parece ser que a los señores de **Konami** les ha dado por hacernos llegar las fantásticas BGMs de sus últimos juegos. Por tan sólo 1500 ptas. podréis tener la banda sonora completa a la que hacemos referencia en el CD-Rom de este mes (si os gustan las pistas promocionales, ya sabéis como conseguir el resto...). Ojalá que esta repentina moda de los CDs no cambie...

CAPCOM:

Se dan los últimos retoques a ***Breath of Fire IV***. Sus protagonistas su llamarán **Lina** y **Lear**. Tienen los mismos nombres que los protagonistas de ***Breath Of Fire 3***, pero son personajes que no guardan relación alguna. El desarrollo

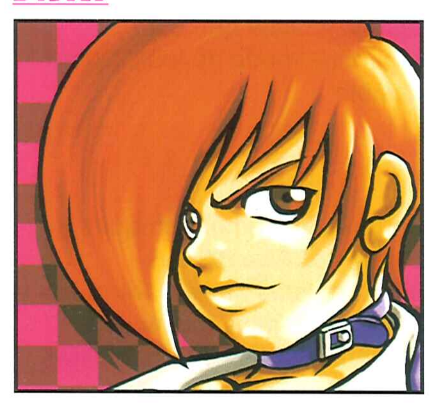


estará con personajes 2D en fondos 3D, como en la saga ***Grandia***.
La historia tiene lugar en un mundo de fantasía donde dos continentes rivales están separados por el *mar de tierra,* por el que ningún barco puede navegar. **Lina** es la princesa del *Reino de Armala*, y comienza la aventura buscando a su hermana, que desapareció en una batalla. Tiene alas y, como no, su especialidad es el vuelo. **Lear**, el chico protagonista que salva a **Lina** del ataque de unos monstruos; cuenta con la habilidad especial llamada *Dragon Eyes*, que le hace ver cosas que la gente normal no puede ver. El juego contará con una barra de combos y el número de *hits* se verá

NOTICIAS AGOSTO 99

incrementado según combinemos correctamente o no los ataques.

SNK:



SNK va a lanzar un nuevo software de comunicación para su **NeoGeo Pocket Color** llamado **Party Mail** el 23 de



septiembre.
Con él se podrán intercambiar mensajes entre 2 usuarios de **NGPC**.
También ha preparado una campaña especial de lanzamiento para la primera entrega del ***SNK Vs. Capcom Clash Card Fighter***.
Aquéllos que reserven su copia en Japón para el día 1 de septiembre recibirán una tarjeta especial de ***SNK Vs. Capcom*** en el acto, y un póster exclusivo al recoger el cartucho. (*¡¡¡Buaaaa!!! ¡¡¡Yo quierooo!!!*).

SQUARE:

Square USA ha decidido cambiar la carátula a ***Final Fantasy VIII***. Al parecer no era lo suficientemente atractiva para vender lo que esperan...

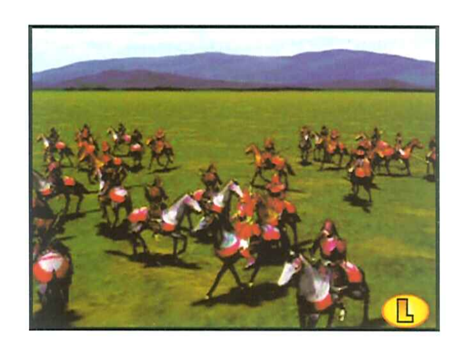
KOEI:

Koei desarrolla un juego de estrategia para **PSX2** llamado ***Kessen*** (algo así como "*Batalla Decisiva*"). Saldrá este invierno en Japón, y su desarrollo ha rondado los 500 millones de yens (*¡¡fiu!!*). Prevén una venta aproximada de 1 millón de copias en todo el mundo.

Koei saca finalmente para **Nintendo64** su esperado juego en 3D de disparo ***Winback*** el 1 de Octubre. Jugaremos en el papel de un agente especial de las fuerzas S.C.A.T., y la misión será recuperar un satélite estratégico robado por un grupo terrorista. ¡¡El protagonista tendrá más de 1000 *frames* de animación!!. Al igual que en ***Metal Gear Solid***, los enemigos podrán oír nuestros pasos y ver nuestras huellas. Incluye un modo **Death Match** en el que podrán participar 4 jugadores simultáneos.

Koei lanzará también el 7 de octubre para **PSX** un *RPG* llamado ***Zill O'll*** sobre un mundo de fantasía con espadas y brujería (*¡qué novedad...! ¬_¬*),









que tendrá escenarios en alta resolución y de un acabado realmente magistrales. Las luchas y los vídeos serán similares a las últimas entregas de la saga ***Final Fantasy***.
Tendrá un curioso (*y a mi gusto muy acertado*) nuevo sistema llamado *Fast Break Bonus System* que determinará los puntos de experiencia según la velocidad con la que acabemos con los adversarios.

TITUS:

Titus ha anunciado el desarrollo de juegos para las consolas de nueva generación, incluyendo **PSX2**, **Dolphin** y **Dreamcast**. La reciente compra por parte de la compañía del *software* de

NOTICIAS AGOSTO 99

BlueSky y la posesión casi en su totalidad de **Interplay Entertainment** les hace estar a la altura de una hazaña como es dar al público un resultado óptimo en futuros productos. Su primer juego para **Dreamcast** se llamará ***Roadsters***. Recordaréis a esta casa por su ***Eretzvaju*** (***Evil Zone***) para **PSX**.

BANPRESTO:

Está trabajando en un nuevo *RPG* llamado ***Shin Masou Kishin: Panzer Warfare***, que saldrá en noviembre, secuela de otro *RPG* de **SNES**. Un nuevo tipo de batalla se ha añadido al esquema de juego original.

TAKARA:

Acaban de lanzar el ***Choro Q Wonderful*** para **PSX.** Esta vez tendrá nuevos elementos añadidos al juego y la historia tendrá lugar en el mundo de los coches. Cada coche tendrá su vida propia, como si de un humano se tratase. Podremos conversar con otros coches, y parece ser que hasta ¡ligaremos con otros vehículos guapos! (ô_Õ). Se pueden hacer varias cosas en el juego: recoger las 100 monedas de oro ***Choro Q***; modos distintos de reunir 100 sellos de carreras...

ATLUS:

Prepara para **PSX** un nuevo juego llamado ***Early Reins***. El lanzamiento tendrá lugar de aquí a finales de año.

EIDOS:

Eidos ha extendido su licencia con **Capcom.** Según este trato, **Eidos** será el encargado de distribuir durante 3 años el ***Power Stone*** de **Dreamcast** en toda Europa y Australia.

BANDAI:

Bandai lanzará ***SD Gundam G Generatin Zero*** para **PSX** el 12 de agosto, secuela de su saga de batalla de robots. Esta entrega tendrá decenas de nuevos componentes, tales como un mapa para cada misión, modo de inventar armas, múltiples rutas en cada misión y un nuevo sistema de "tensión" que afectará el poder





de ataque del personaje. Habrá más de 700 robots de 23 series de anime y mangas, 500 personajes, sobre 50 fases, y más de 30 cortos de animación.

OTROS:

La revista japonesa **Famitsu** ha concedido a la conversión de ***Soul Calibur*** para **Dreamcast** una puntuación de 40/40, únicamente alcanzada antes por el ***Zelda64***. Sin duda, las compras de los aficionados subirán por miles de unidades.

Escot está trabajando en un juego de simulación para **PSX** llamado ***Fixygarden***. En él, nos encontraremos con un planeta virgen, listo para habitar. En él hay 4 hadas que nos ayudarán a hacer de este planeta un hogar para los humanos. Cada hada posee un poder de los elementos (fuego, agua, viento y tierra), y han de impedir con ellos desastres naturales (tornados, maremotos, terremotos e incendios). Curioso...

Epoch va a sacar el 13 de agosto en Japón el juego ***J-League Excite Stage GB*** para **GB Color**, secuela de su conocido juego de fútbol. Tendrá controles simplificados, 16 equipos de ligas japonesas y 256 personajes.

Hori va a sacar al mercado nipón una colección limitada de cajetillas para *memory cards* con ilustraciones de ***Bio Hazard 3*** y el logo de **S.T.A.R.S.** al precio de 350 yenes (unas 400 ptas.).

Recordaros que la próxima feria ***Tokyo Game Show*** se celebrará entre los días 17-20 de septiembre. (*Si podéis daros una vuelta por allí, traednos algo... ^_^*).

Columbia Pictures y **Square** ya tienen las voces de actores para ***Final Fantasy Movie***. Esta es la lista (*no sé si os servirá de algo, para quien no esté muy puesto en el tema, pero la voz no es la misma que cuando traducen las películas al español... ^_~*): **Alec Baldwin** (*La Caza del Octubre Rojo*), **Ving Rhames** (*Misión Imposible*), **Ming-Na Wen** (*Street Fighter: The Movie*), **James Woods** (*Contact*), **Donald Sutherland** (*M*A*S*H*), **Steve Buscemi** (*Armageddon*) y **Peri Gilpen** (*Frasier*).

Finalmente, ya se ha dado forma definitiva al reproductor **MP3** para **PSX**. Se trata de un aparato similar a la mayoría de cartuchos ***Action Replay***, y que es capaz de reproducir las pistas de audio comprimidas. Sin embargo,lo malo es que la conexión a **PSX** se hace por el puerto paralelo que han eliminado en los nuevos modelos de **PSX**...

RÁNKING

Hemos pensado que posiblemente os guste estar al día en cuanto a ventas de videojuegos se refiere, y pese a que podamos tener nuestra lista española, decidimos que sería más interesante referirnos a los *ránkings* nipones, de los que posiblemente saquéis unas mejores opiniones (*recordemos que los juegos que ven la luz en nuestro país no siempre son los mejores, y menos aún los más actuales*).
Tenemos 3 listas de éxitos. La primera es el **Top 10 Japonés de Arcades**, lista fija cada mes en la que nos referimos a las ventas del mes de julio, cogiéndolas como base para próximos números. Destacamos de esta lista los 4 juegos musicales, unos arcades que difícilmente obtendrían en nuestro país un éxito ni tan siquiera medianamente parecido (*aquí se ve ridículo que uno salte para jugar a un juego...*). ¿Cuestión de mentalidades?.
La segunda lista estará presente también en próximos números: el **Top 10 Japonés de Juegos de Consola**. Cuadramos en 2 apartados diferentes las ventas obtenidas en el mes por cada videojuego y el total hasta la fecha. Destacamos la presencia en lista del ***Dance Dance Revolution*** para **PSX**, que no sólo se mantiene en ventas, sino que es, de los presentes, el que mayor éxito ha cosechado.
La tercera lista que incluimos este mes tan solo aparecerá en éste número, ya que sirve de dato curioso para quienes se pregunten cuáles han sido los juegos más vendidos de la historia. ***Pocket Monster*** para **Game Boy** ocupa el puesto número 1, con la friolera cantidad de 8 millones de copias vendidas (*¡¡¡bufff!!!*), pero hemos de tener en cuenta que se trata de varias versiones del mismo juego (amarillo, azul...), resaltando entonces que REALMENTE el juego más vendido de todos los tiempos: ***Super Mario Bros*** para **Nintendo 8 bits**. ¿Habrá alguien en lo que resta de historia de la humanidad capaz de quitarle el puesto al fontanero más intrépido del universo?.

El próximo mes, más...

Mr.Karate
(mrkarate@mixmail.com)

TOP 10 JAPONÉS DE ARCADES - JULIO

Nº	TÍTULO	COMPAÑÍA	TIPO
1	Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Lucha
2	Dance Dance Revolution 2nd Mix	Konami	Musical
3	Virtua Striker 2 Version '99	Sega	Fútbol
4	Silent Scope	Konami	Disparo
5	Beat Mania 4th Mix	Konami	Musical
6	Street Fighter EX2 Plus	Arika	Lucha
7	VJ Stepping Stage	Jaleco	Musical
8	Crazy Taxi	Sega	Conducción
9	Guitar Freaks	Konami	Musical
10	RC de GO!	Taito	Conducción

TOP 10 JAPONÉS DE JUEGOS DE CONSOLA VENDIDOS - JULIO

Nº	TÍTULO	COMPAÑÍA	CONSOLA	TIPO	VENTA	TOTAL
1	Yugioh II Dark Dual Stories	Konami	GameBoy	Varios	597.352	597.352
2	Dino Crisis	Capcom	Playstation	Aventura	99.409	439.378
3	Sarugetchu (Ape's Escape)	SCE	Playstation	Acción	34.836	175.019
4	Mario Golf 64	Nintendo	Nintendo64	Deportes	28.197	388.101
5	Street Fighter Zero 3	Capcom	Dreamcast	Lucha	28.182	28.182
6	Fire Pro Wrestling G	Human	Playstation	Deportes	22.616	110.608
7	Vandal Hearts II ~ Gate of Heaven	Konami	Playstation	Estrategia	20.804	20.804
8	Dance Dance Revolution	Konami	Playstation	Musical	19.353	874.458
9	Metal Gear Solid Integral	Konami	Playstation	Acción	17.442	112.237
10	Shutoku Battle	Genki	Dreamcast	Conduccion	15.238	103.875

LAS 30 VENTAS MILLONARIAS JAPONESAS MÁS IMPORTANTES

TÍTULO DEL JUEGO	COMPAÑÍA	CONSOLA	VENTAS*
Pocket Monster (todas las versiones)	Nintendo	GameBoy	8.00
Super Mario Bros	Nintendo	Famicom	6.18
Tetris	Nintendo	GameBoy	4.09
Super Mario Land	Nintendo	GameBoy	3.85
Super Mario Bros 3	Nintendo	Famicom	3.83
Dragon Quest III	Enix	Famicom	3.80
Super Mario Kart	Nintendo	Super Famicom	3.72
Final Fantasy VII (+ versión internacional)	Square	Playstation	3.70
Super Mario World	Nintendo	Super Famicom	3.50
Final Fantasy VIII	Square	Playstation	3.50
Dragon Quest VI	Enix	Super Famicom	3.20
Dragon Quest IV	Enix	Famicom	3.10
Super Donkey Kong	Nintendo	Super Famicom	2.98
Street Fighter 2	Capcom	Super Famicom	2.90
Dragon Quest V	Enix	Super Famicom	2.80
Super Mario Brothers 2	Nintendo	FC Disk	2.66
Final Fantasy VI	Square	Super Famicom	2.55
Final Fantasy V	Square	Super Famicom	2.45
Dragon Quest II	Enix	Famicom	2.40
Bio Hazard 2 (todas las versiones)	Capcom	Playstation	2.30
Super Mario Land 2	Nintendo	GameBoy	2.25
Gran Turismo	SCE (Sony)	Playstation	2.20
Super Donkey Kong 2	Nintendo	Super Famicom	2.17
Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Super Famicom	2.10
Super Mario Collection	Nintendo	Super Famicom	2.06
Family Stadium	Namco	Famicom	2.05
Dr. Mario	Nintendo	GameBoy	2.03
Chrono Trigger	Square	Super Famicom	2.03
Volley Ball	Nintendo	Famicom	1.98
Mario Kart 64	Nintendo	Nintendo 64	1.98

** En millones de unidades.*

Listas elaboradas por el noticiario Magic Box. Todos los datos son comprobados a conciencia antes de su edición.



La saga más importante de la factoría SNK ha cumplido un nuevo año llegando a su sexta entrega: *The King of Fighters '99*. Después de ver el resultado de *KOF'98* podríamos pensar que se trata de otro capítulo más en los que tan sólo cambian algunos personajes, pero nada más lejos de la realidad. Partiendo desde cero, SNK ha creado un nuevo argumento que deja muy atrás la trama de *Yamata no Orochi*. Aquí tenéis un adelanto de lo que el próximo mes os ofreceremos más detalladamente...



Only One Can Surpass K...

ARGUMENTO DE KING OF FIGHTERS '99:

Tras el torneo del año 97, **Kyo**, **Iori** y **Kagura** se enfrentaron a los supervivientes del **Clan Hakkeshu**. La batalla se libró finalmente contra **Chris**, poseído por el espíritu del mismísimo **Orochi**, y el resultado de tal osadía acabó en una fuerte explosión (causada por el "*Golpe de Dios*" de **Kusanagi**) que dejó a **Kyo** inconsciente.

Alguien observaba en la distancia, y al comprobar el estado de **Kusanagi** aprovechó para apresarlo, llevándolo a un laboratorio experimental. El nombre del tipo era **Krizalid**, y su objetivo, crear clones del hombre más poderoso de la tierra y, una vez con ellos a su mando, conquistar el mundo.

Krizalid en fase 1 (de 2)

Kyo consigue escapar, pero las computadoras de **Krizalid** tienen ya los datos suficientes para hacer clones perfectos, mandándolos al nuevo torneo de **KOF**. A su vez, **Krizalid** se adjudica unos pocos datos que ha ido recogiendo durante varios años...

Como podréis observar con esta explicación, no se han comido la cabeza con el planteamiento de la nueva saga, que al parecer va a durar unos años. Esperemos que el desarrollo del juego llegue a más.

¿DÓNDE ESTÁN KYO E IORI?

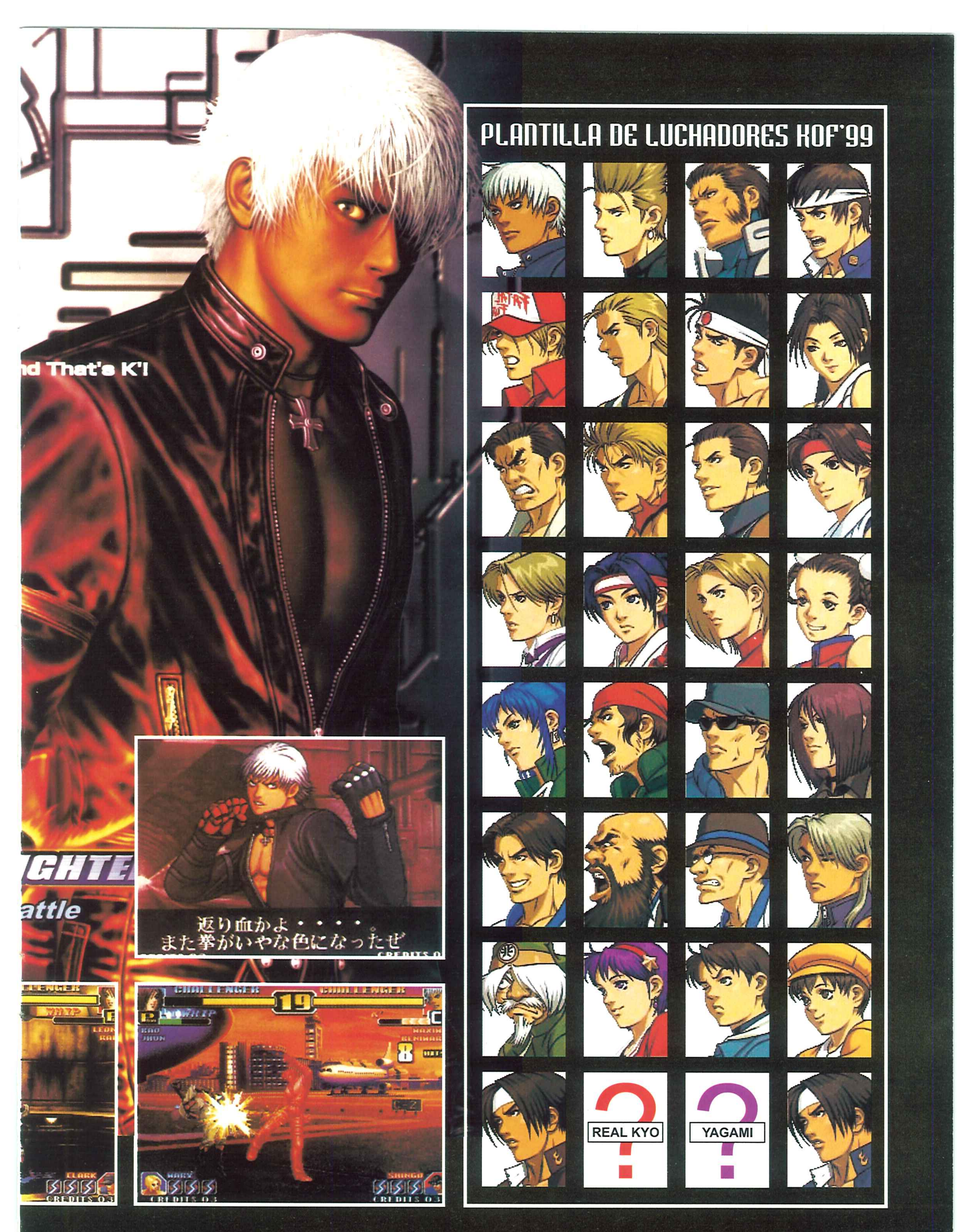
Kyo e **Iori** no aparecen en el menú inicial, pero sí que aparecen en cambio en la presentación (donde **Kusanagi**, por cierto, viste un nuevo traje), y además **Iori** aparecía en la *beta testing* japonesa.

El próximo mes os lo contaremos todo con mucha más amplitud...








nd That's K'!
GHTE
attle
返り血かよ・・・・。
また拳がいやな色になったぜ
CREDITS 0
CHALLENGER
19
CHALLENGER
CREDITS 03
CREDITS 03
PLANTILLA DE LUCHADORES KOF'99
REAL KYO
YAGAMI







Al fin ha llegado a los salones recreativos una de las secuelas de *Street Fighter* más esperadas de todos los tiempos (*¿dónde habré leído esto antes? ^_~*)

Debe hacer más de un año desde que **Arika**, responsable del juego para **PSX** de ***Card Captor Sakura*** y también de la laureada primera parte del juego que nos ocupa, empezó a dar con cuentagotas algo de información acerca de esta segunda parte. A todos se nos ha hecho la boca agua con las pocas imágenes que las revistas se atrevían a mostrar. Incluso en su estado más primigenio ya mostraba un acabado para los protagonistas incluso superior a ***Dino Crisis*** (*me viene a la mente una imagen de **Ryu** en primer plano en la que no encontraba ni un sólo conflicto entre los polígonos que lo formaban, así como una textura que le daba a la cara un realismo impresionante).* Si bien ***SF*** nunca ha sido saga de mi devoción, en esta ocasión, estuve más que ilusionado con este proyecto. Ahora que ya es una realidad, veamos si cumple las expectativas.

Si uno de los mayores aciertos de la primera parte fue aunar en un juego luchadores clásicos y otros totalmente nuevos (*que rápidamente se ganaron nuestro respeto*), en esta ocasión tampoco se ha descuidado este aspecto. Tenemos luchadores de los ***SF*** clásicos (***Ryu, Ken, Chun-Li, Blanka, Zangief, Balrog, Vega, Guile, Sagat, Dhalsim***), luchadores que vimos en ***SF EX1*** (***D.Dark, Skullomania, Hokuto, C.Jack, Darum, Pullum Purna, Garuda***, y ***Kairi***), y una serie de nuevos fichajes para la saga (***Sharon, Nanase, Area, Shadowgeist, Hayate*** y ***Volcano Russo***). Lo que es decepcionante es que tengamos que decir adiós a entrañables luchadores como ***Sakura, Blair, Allen*** o ***Gouki*** (*confiemos en que exista algún truco v_v*).

En lo que a jugabilidad se refiere, como es predecible, las cosas no han cambiado demasiado y se conservan los *Guard-Breaks* y los *Excel* del primer ***EX***, con la flamante inclusión de un golpe exclusivo para nivel de ataque 3 (*por ejemplo, para **V. Russo** no es suficiente acabar con su oponente de un combo 30, sino que una vez acabado le obsequiará con una lluvia de meteoros... casi nada*).

Lo que realmente nos sorprende de este juego son sus gráficos fuera de











serie y sus imponentes juegos de luces (*cuando crees haberlo visto todo, **Kairi**, lanza su ataque nivel 3 y un mágico juego de luces fluye por la pantalla masacrando al enemigo. Los que hayáis visto el ataque del que **Cíclope** hace gala en los **SF vs Marves S.H.** os podréis hacer una idea del efecto que la magnificencia de estos derroches de energía tiene sobre el jugador :D~*). El uso de estelas en cada ataque nos hará disfrutar de los combates como sólo ***Soul Edge*** y su secuela, ***Soul Calibur*** han logrado. Preparaos para recibir el impacto visual que este juego os tiene reservado.

Las ya casi olvidadas fases de **Bonus** harán de nuevo acto de presencia con dos ofertas muy interesantes: la primera consiste en acabar con un adversario (*jiojiojio*) inmóvil. La segunda, y más impresionante, consistirá en detener el avance de una lluvia de meteoros y el avance de un satélite a base de host... de golpes (*^o^UU la emoción me embarga*).

¿Qué tecnología soporta esta recreativa?. ***Arika*** aún no ha confirmado sobre qué placa corre ***SF EX2***, pero los entendidos ya se han atrevido a manifestar que nos encontramos ante la placa ***System 12*** de **Namco** (*no tiene mucho sentido tratándose de empresas distintas, pero recemos porque sea así, pues, de cumplirse, se puede garantizar la conversión casi perfecta a **PSX**. Algunos ya pensábamos que esta adaptación sería para **PSX2**, de ahí que tal vez la esperanza nos oculte la realidad. Pero, como ya he dicho, es información de confianza*).

Llegamos al apartado de curiosidades y rumores. Como curiosidad (*agarraos*) a medida que vayamos vapuleando a nuestro enemigo podremos ir viendo el dolor en su cara de forma aún más estremecedora que en ***Tekken 3*** (*Jujujuju*).

También circula por la Red el insistente rumor de que la aparición de esta entrega en un sistema doméstico marcará una nueva línea argumental en los ***SF*** (*No sería raro, dicen, que la entrega de **PSX**, si es que sale para esta consola, llevase algún sobrenombre, como **ALPHA**, e incluyera más personajes para dar relevancia a una nueva entrega de esta serie*).

Otro dato de interés será conocer que esta entrega que estamos comentando es ya una versión extendida de la recreativa original (*notaréis la diferencia en ese inocente "plus" del nombre*) radicando las diferencias en la selección de personajes como ***Area*** o ***Ross***.

Por lo que parece, ***SF EX2*** se ha inspirado en los arcades de **Capcom** y cada cierto tiempo surgen personajes nuevos. ¿Quiénes son estos nuevos fichajes?:

Area: Una encantadora joven con trencitas (*jo... podían ser coletas -_-*) equipada con patines motorizados y un brazo biónico destinado al lanzamiento de proyectiles y ataque "***de carga***".

Volcano Russo: **Ross** para los amigos, este joven con tan "buen" gusto para la moda capilar es uno de los personajes más impactantes de ***SFEX2*** **en** lo que a combate cerrado se refiere.

Pullum Purna y M. Darum: Sin ser nuevos, estos dos personajes han estado a punto de correr la misma suerte que ***Sakura*** y compañía. **Arika** los ha rescatado para un lavado de cara y una brillante puesta en escena.

ShadowGeist: Poco sabemos de este aprendiz de ***Spawn***. La combinación de golpes cuerpo a cuerpo y uno de los más sorprendentes combos de nivel 3 llegará a cautivarte.

Nanase: Esta encantadora chica armada con un tremendo *bo* se muestra como la alternativa a **Blair.**

Sagat y Blanka y Balrog: Los grandes olvidados del primer ***SF EX*** han vuelto con ciertas variantes en la ejecución de sus ataques pero con un aspecto (versión polígonos) similar al de Street Fighter Zero.

Hayate y Sharon: Han sido las últimas actualizaciones en la recreativa y, aparte de sus ilustraciones, poco tenemos aún.

Cuando apenas han pasado semanas del lanzamiento de la recreativa poco (*o nada*) más se puede decir. Si ***SF EX*** ya se desmarcó en su momento de los demás ***SF*** manteniendo y mejorando la jugabilidad original en un juego 3D (algo casi contradictorio). ¿Qué no nos encontraremos en esta nueva apuesta entrega?

Amano
amano_ai@retemail.es



Por el sueño de la estrella, inmersa en oscuridad, un futuro ha nacido. Sin embargo, es sólo el inicio para una nueva pesadilla... Buscando la legendaria "llama congelante",por el dragón y el humano y el destino, entre dimensiones, la batalla final está a punto de comenzar... El sueño de la estrella aún no ha finalizado...

Con este poema (*"traducido" por Maese Amano*) nos lanzamos a descubrir los secretos de ***Chrono Cross***.
¿Recordáis el año en que salió en nuestro pais y en nuestro idioma el juego ***Secret of Evermore***? ¿Lo recordáis con cariño?. Sinceramente espero que no, pues pudo haber sido el legendario ***Chrono Trigger***, con diseños de **Toriyama** y decenas de finales diferentes, el que penetrase en nuestros hogares y almas y por cambio llegó el ***Evermore***...
Cuatro años han pasado desde la aparición de la anterior entrega del *RPG* que hoy tratamos. Si no me equivoco estamos en el año 1999 de nuestro señor y nuestras plegarias han sido correspondidas. Señoras y señores, tengo el inmenso honor de anunciarles la secuela de uno de los mejores *RPG*s de la historia para **Super Nintendo**; reciban como merece a ***Chrono Cross*** (para **PlayStation**).
La gran duda nos asalta al inicio del análisis de este juego: ¿Será un éxito tan rotundo como su predecesor, aún habiendo sustituido al equipo de programadores y artistas que tanto renombre le dieron?. **Hiromichi Tanaka** y **Masato Kato** se pronuncian tajantemente ante esta cuestión y nombran responsables de este juego a los creadores de ***Xenogears*** (*equipo **Radical Dreamers***).
Pero eso no es todo, los otakus recordaréis que el diseñador de ***Chrono Trigger*** fue su excelsa majestad **Akira Toriyama,** creador de, como todos sabemos, ***Dragon Ball*** y ***Dr. Slump***. Prescindir de tan renombrado autor no será una traba para las ventas del juego pues



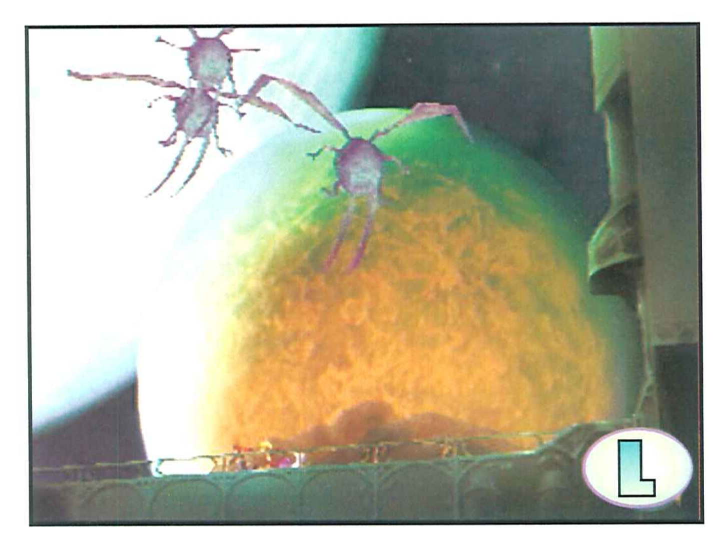
Square ha fichado para la ocasión a **Nobuteru Yuki** *(para los menos aficionados diré que este japonés no es ni más ni menos que el diseñador de **Record of the Lodoss War, Five Stars Stories** y **Seiken Densetsu 3**...casi nada ^_^)* .
Otro de los grandes retos de ***Chrono Cross*** es el de igualar y superar una banda sonora tan extraordinaria como la de su antecesor. Este es un aspecto en el que **Square** ha dado el campanazo sacandose de la manga al, supuestamente retirado **Yasunori Matsuda** (*le recordaréis por su memorable trabajo para **Xenogears***).
¿Cómo es esto posible? **Matsuda** ha declarado que ciertamente se retiró de las filas de **Square** para trabajar como "*freelance*". Degustad el resultado de esta decisión en este nuevo juego.
Pasemos de una vez a lo que en este juego nos vamos a encontrar (*no me miréis con esa cara... la culturilla del párrafo superior nos enriquece a todos ^_^*).



Los protagonistas serán:

Serge: Un joven brillante, bien formado de unos 17 años de edad nacido en **Aluni**, que vaga perdido y errante de una dimensión a otra armado con su "**Sisuro**" que gana algo de dinero como ayudante en las tareas domésticas.

Kid: Como siempre será la compañera de correrías de Serge (*a falta de trabajo...*). Esta hermosa chica de 17 años, delgada y armada con un par de dagas, tiene un peculiar carácter que le impide mostrar jamás un signo de debilidad.







Yamaneko: Mitad hombre mitad gato, este misterioso personaje (el malo de la película), guarda algún tipo de relación con el pasado de **Kid** que les ha llevado a odiarse. Domina increíbles técnicas de combate y posesión cruzándose, repetidamente, en el camino de nuestros amigos.

La historia tendrá lugar en el mismo mundo en el que se desarrolló ***Chrono Trigger***. Esto ha hecho preguntarse a la gente si estamos ante un ***Chrono Trigger 2***. Bien, la respuesta es "*no*". Los creadores del juego han querido hacer una entrega que no mantenga relación con la anterior, pero que tenga un vínculo que se pondrá de manifiesto cada vez que exclamemos un "*¡Esto me suena!*" al encontrarnos en escenarios que también visitamos los que ya jugamos a ***Chrono Trigger***.
Pero las grandes diferencias las encontramos en que para la ocasión no es el viaje en el tiempo el principal protagonista, sino el viaje entre mundos paralelos. Eso no es todo, si bien en la versión de **SuperNintendo** no se pudieron incluir varias líneas argumentales (*recordemos que se optó pues por el método del multi-final*), en esta ocasión a cada paso de la aventura estaremos definiendo nuestras vidas, dirigiendo nuestros destinos hacia una de tantas posibilidades.
Pero... ¿Qué hará de ***Chrono Cross*** un juego revolucionario?. La respuesta está en el sistema de combate. Las luchas estarán caracterizadas (según el creador del juego) por ser similares a las que ya podemos encontrar en ***Xenogears*** (no en vano, el equipo de programación es el mismo), consistente en la combinación de diversos ataques, limitados en número sólo por nuestro medidor de fuerza. El que podamos encontrar "invocaciones" como las vistas en ***Final Fantasy VII*** y ***VIII*** no está confirmado, pero sí que lo está el ataque mágico determinado por unos llamados "elementos fundamentales". Su naturaleza es aún un misterio, pero si nos fijamos en el poema que introduce a este artículo (y que sirve de prólogo a la historia), la búsqueda de cierto elemento puede ser uno de los objetivos de la historia.
Se estima que en este juego se descartará el clásico método de aumentar tu nivel. La idea que los programadores han manifestado tener es la de querer hacer un juego en el que el jugador no se vea forzado a luchar, sino que pueda incluso dirigirse hacia los enemigos finales directamente. Esperan crear un innovador sistema de juego que, sin truncar los años de experiencia que todos tenemos ya con este sistema, se acerque a las nuevas generaciones con un método sencillo e intuitivo.
Ya os he hablado del nuevo "elemento fundamental", pero tal vez deseéis saber que esta novedad dará también lugar a un juego de cartas que, aparentemente, se corresponde con el que encontramos en ***FFVIII*** (*podéis consultar en el número 1 de* ***Loading*** *si queréis más información sobre este curioso juego de... ¿naipes?*).
La música, el alma de todo *RPG*, como ya se ha mencionado, nos la brindará **Yasunori Matsuda**, el cual describe la banda sonora que para este juego ha compuesto como algo potente y étnico (como ya vimos en ***Radical Dreamers***) que no espera decepcionar a los amantes de las melodías que se encontraron en ***Chrono Trigger***. **Matsuda** manifiesta, literalmente en la revista japonesa "Weekly Famitsu" lo siguiente: "*Es una música poderosa. Tanto, que empezarás a preguntarte si realmente si es música de* ***PlayStation"***. De aquí deducimos que se dará un uso magistral al chip de sonido (*¿superará a lo que escuchamos en* ***Final Fantasy VIII****?*).
Si bien aun no se ha filtrado el argumento del juego, sí que sabemos la duración aproximada de una partida completa: 30 horas. Parecen pocas, pero que no cunda el pánico. Los máximos responsables no han creado este juego con esa característica azarosamente, sino que lo han cargado de ciertos secretos que prolongarán largamente la vida de este juego, incluso una vez terminado.

No creo dejarme nada en el tintero y como sé que deseáis que deje de hablar y que deje espacio para más fotos me despido feliz, pues he asistido al renacimiento de la magia que nos desbordó en aquella lejana época del *RPG* que vivimos en los tiempos de las **16-Bits**.

Amano
amano_ai@retemail.es

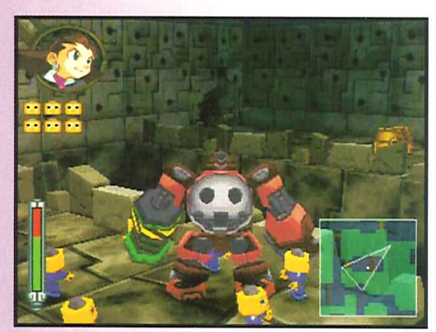


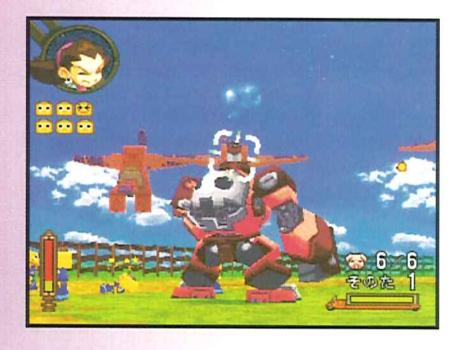
Parece ser que los señores de **Capcom** quieren lanzar al estrellato a **Tron** y a su familia. No, no es que hayan comprado los derechos de **Disney** para sacar un juego sobre la película, es que Tron, la mala del ***Rockman Dash*** (aquí conocido por ***Megaman Legends***) tiene su propio juego.



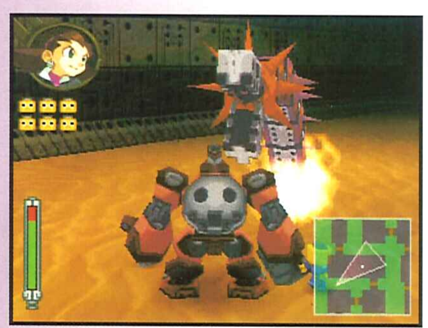








En esta ocasión los protagonistas serán todos los malos del ***Rockman Dash***, más algún que otro personaje añadido (*o sea, que ahora son los buenos del juego y tendrán que pelear contra los malos*). Lo único que puede hacer surgir una duda es: ¿Quién es **Kobun**?. Pues ni más ni menos que esos bichitos de compañía que se parecen a los muñecos de **Lego** de la familia ***Bone***. Son los encargados de pilotar las naves y de ocuparse de los servicios de la familia ***Bone***. Unos seres muy majos y pateables.
Por todo esto, parece que se podrá llevar a cualquier familiar durante el juego, aunque los más conocidos son **Tron** y su hermano. Supongo que serán los más afectados por la historia. Podrán llevar todo tipo de armamento y vehículos. Sin duda meter caña con un robot de los que salían en el **Rockman Dash** debe de molar mucho.
En el apartado gráfico hay una notable mejoría, puesto que aprovecha mucha más capacidad de la que es capaz de ofrecer la consola. Como consecuencia, no se pixela tanto, y los escenarios no se crean tan de golpe.
Supongo que esto no afectará al tiempo de carga, pero aún tengo que probarlo.
No será una historia fija, sino que nos encontraremos con varias aventuras. Parece ser que este desarrollo lo hacen para ganar dinero con el que comprar mejores armas y así vengarse de







Novedades - Playstation - Importación







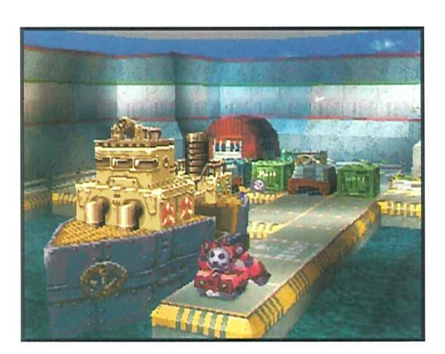
Megaman. Tendrán que pasar por todo tipo de trampas y juegos para ver como su tesorería aumenta por momentos.
Durante el juego, **Tron** podrá comunicarse con otros personajes que le darán alguna pista o que le causarán más de un problema. También encontrará a la policía persiguiéndole, aunque no serán problema para los robots de la familia **Bone** y los queridos y aplastables **Kobuns**.
En lo que se refiere al sonido, la verdad es que poco tengo que decir. Tan sólo quiero apuntar que estará muy bien por el mero hecho de ser de **Capcom,** y que tendrá dos canciones cantadas en japonés que serán una gozada para los oídos. Eso sí, habrá que tener la versión japonesa porque los americanos y europeos nos dejan a dos velas (-_-).
Ya que funciona bajo el mando analógico, la jugabilidad superará con creces a la del ***Rockman Dash***, que tenía sus puntos débiles por hacer uso de la cruceta.También es compatible con la **Pocket Station**. Lo que ya no sé es si tendrá un tipo de mini-juego o servirá para aumentar el dinero y el poder.
Una vez pasado un escenario se podrá volver a éste para comprobar si nos hemos dejado algo importante o para entrar por sitios en cuales nos era imposible entrar (*esto que he puesto es un rumor, no es fiable al 100%*).
La incógnita más grande que queda por desvelar es si saldrá **Megaman** durante el juego para dar guerra a la familia **Bone**. Espero que sí, aunque no me gustará mucho tener que vencer a **Megaman** (*¡¡es como vencerme a mi mismo!!*). Aunque tambien puede pasar que sea algo automático y que nunca se le pueda derrotar.
Ya no me queda nada más que decir, tan sólo que para cuando leáis este texto ya habré podido jugarlo, y para el próximo número profundizaré más en él...
Mientras tanto, me tendré que conformar únicamente con las remasterizaciones de las versiones de **Nes** para **PSX** de **Megaman** (*un juego de **Nes** por CD con mejores gráficos, sonido y jugabilidad, compatibles con la **Pocket Station** y con unos cuantos vídeos por título*). Está previsto que cada mes salgan a la venta dos nuevos juegos (o sea, que en 3 meses han salido los 6 de **Nes**).
Menos mal que son baratos, que sino me quedo sin pasta para otras cosas.


MEGAMAN
(jlopez@encomix.es)













Ace Combat 3 Electrosphere

Namco suele lanzar contados títulos al mercado, pero no hay duda de que cada vez que saca uno es increíble. Esta "vieja" compañía (*ya ha pasado tiempo desde que inventó el **Comecocos**...)* exprime la **PlayStation** hasta extremos que parecían impensables hasta hace poco.

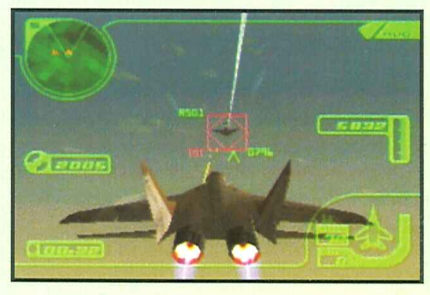




Pues bien, esta vez le toca a la saga *Ace Combat*, que tiene a sus espaldas los mejores simuladores-arcade que puedan verse en **PlayStation** o en cualquier consola. Esta tercera entrega no sólo se centra en pilotar cazas y destruir bases enemigas; la relación entre los personajes es muy importante, llegando a cambiar totalmente la historia y misiones del juego, ya que puedes hacerte amigo de uno u otro personaje, enamorarte, odiarlos o incluso traicionarlos. Con ello, puedes cambiar en cualquier momento de bando, dándose casos tan curiosos como el siguiente: en una partida tenías que defender una base de un ataque de cazas, pues bien, ahora tú eres el que ataca pilotando esos cazas.







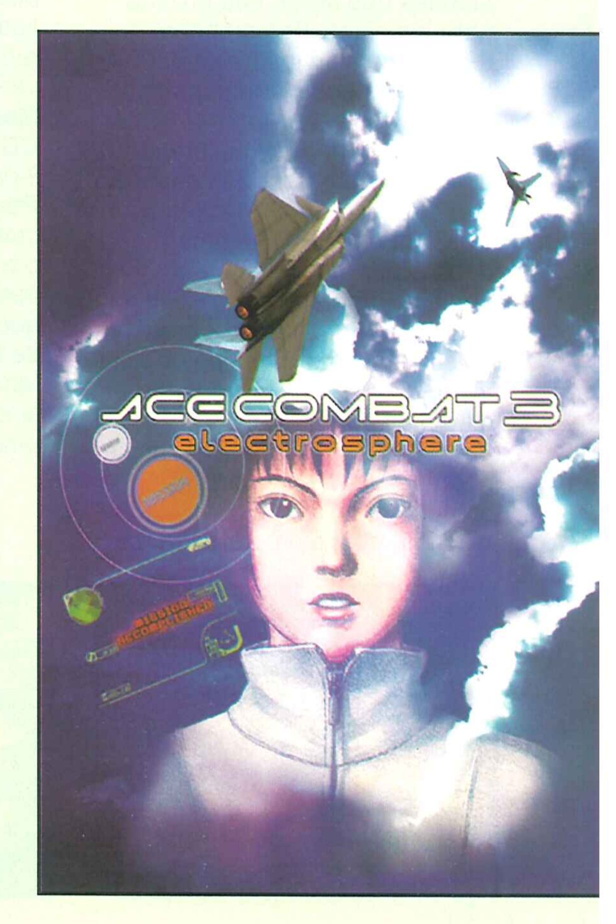


Hay un total de tres bandos diferentes a los que te puedes aliar: **UPEO, General Resources y Neucom**. En cada uno de ellos deberás de realizar misiones totalmente diferentes, pudiendo escoger entre la nada despreciable cantidad de 52 fases. El juego esta ambientado en un futuro próximo y tiene una gran base argumental (*de la que, por cierto, los anteriores **Ace Combat** carecían totalmente)* siendo tan relevante para el juego que han decidido traerlo a España doblado y traducido al castellano, por lo que nos podremos enterar íntegramente de la complicada trama. Este punto le da un mayor realismo a este título, puesto que no sólo se basa en realizar misiones, sino también en tomar decisiones.

El número de aviones disponibles es muy elevado, desde los famosos **F14** hasta llegar incluso a cohetes espaciales o naves con rayos láser y todo.

Según vayas jugando y terminando finales (*hay cinco ending diferentes)* llegará un momento en el que el juego te dará la opción de jugar con el avión que quieras en el momento que quieras, proporcionando una mayor duración.

Los gráficos del juego están por todo lo alto, con un modelado en los aviones de un altísimo realismo y una gran suavidad de









movimientos. La aparición de polígonos en el horizonte es correcta y nada brusca (*no te vas a encontrar de pronto con una montaña en las narices).*

Los efectos son correctos, explosiones y demás se desarrollan con gran realismo, destacando los motores del avión, que desprenden el típico calorcillo que distorsiona el paisaje dejándolo borroso.

El manejo es soberbio (*sobre todo si tienes el* ***Dual Shock,*** *con el que podrás hasta sentir el viento pegándote de lleno en el avión... ¡ una pasada!*); uno de los analógicos te sirve para llevar el avión y otro para mover la cabeza del piloto para mirar donde quieras.

Los movimientos son suaves y de fácil realización, dotando al juego de sencillez pero a la vez de un gran realismo (*no como en algunos simuladores de vuelo de PC, en los que tienes que utilizar todo el teclado y vienen unas instrucciones que parecen la guía de teléfonos. Y no exagero).*

La música se decanta por piezas un tanto "rarillas" y "tranquilonas", que varían por completo de las dos anteriores entregas (en las que la música era mucho más movida), pero que se ajustan bien a la acción y al estilo que han querido darle los chicos de **Namco**.

Otro aspecto destacable (*como era de esperar*) es la presentación. **Namco** nos ha acostumbrado a increíbles *intros* en 3D pero esta vez recurre a la animación por dibujos, teniendo una soberbia calidad tanto de colorido como de elaboración de escenas (*es una de las mejores presentaciones*



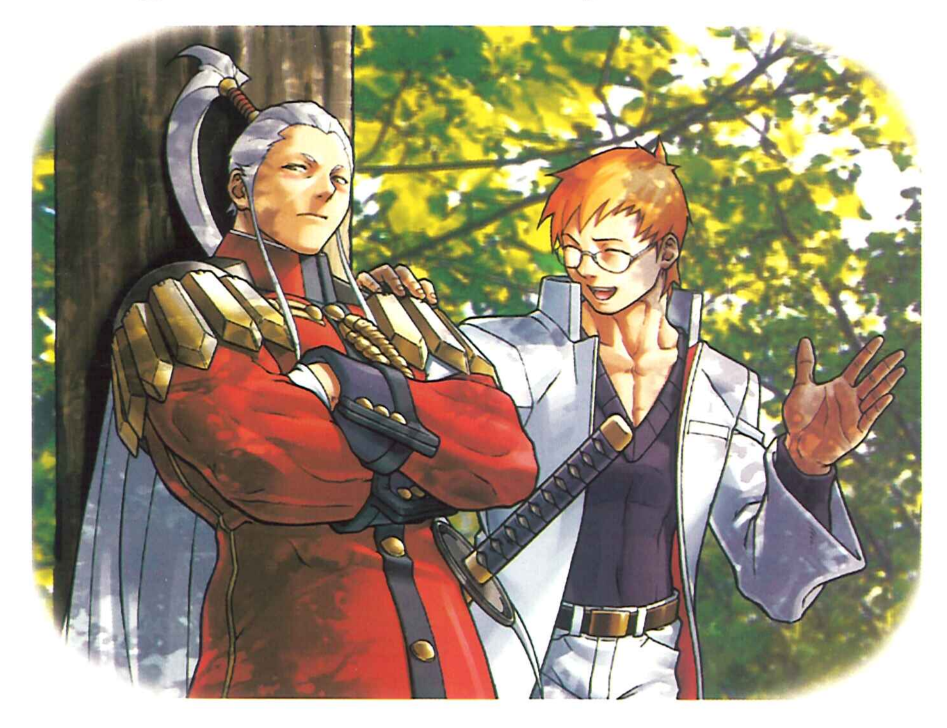
animadas que he visto, después de las aparecidas en ***Ghost in the Shell*** *y el* ***Xenogears***).

A todos los que le guste el *anime* fliparán con este juego, ya que no sólo la presentación es animada, sino que en diversos momentos del juego saldrán otros vídeos con la misma calidad que la *intro.* Todo el amante de los buenos juegos de aviones, con buen argumento y acción asegurada, están delante de una muy buena oportunidad, puesto que no creo que salga otro mejor de este estilo para **PlayStation**, a no ser que sea la cuarta parte de este gran título, claro.

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com







Legion of Heroes Rival School Evolution 2

Por fin aparece ***Legion of Heroes Evolution 2*** en tierras niponas, o como aquí tendría quellamarse, ***Rival School Evolution 2***, secuela del magnifico juego de **Capcom.** Ya os adelantamos algo en el número anterior, adentrémonos ahora con mayor detalle...

Después de mordernos las uñas durante meses, llega a nuestras manos ***Rival School Evolution 2***, uno de los juegos *one vs one* poligonales que más gustan en la redacción por su diversión a la hora de pegar mamporros. Aunque hay que decir que puede decepcionar en un principio por su tremendo parecido con su antecesora... Nosotros vamos a analizarlo todo más detenidamente. Hay que remarcar que este juego es la continuación del ***Evolution***, o sea (*te lo juro por **Snoopy***), el segundo CD que regalaban con ***Rival School***. De este modo, nada interfiere para que se haga una segunda parte en arcade con mejoras que no estén incluidas en ***Evolution 2*** y evita que a la hora de adaptarse a consola pueda dar lugar a confusiones.



La presentación (*que va incluido en el CD que acompaña nuestra revista*) es una cutrería como una casa. Nada que ver con la que vimos en la primera parte, en la que simplemente se limitaron a hacer desfilar una serie de ilustraciones que más tarde veremos en el juego. Aunque eso sí, tras verla seremos conscientes de todas la novedades.

La cantidad de opciones es... impresionante; hay montones y montones, casi no caben en la pantalla; lo malo es el perfecto japonés en el que están escritas. Son estas:

Simulation Mode: Esta opción ya existía en la primera entrega, pero desapareció como por arte de magia en la versión europea. El motivo es la vagancia para traducir los textos del japonés, y esa fue precisamente la metedura de pata más grande de todas, ya que este modo es el más importante de ***RS Evolution***. Consiste en crear tu propio personaje a la medida. Se elige así el nombre, sexo, edad, tipo de sangre, y la posición social, para luego crear la cara del personaje como más te guste. En la versión PAL se limitaron a incluir unos pocos personajes ya creados por ellos.

Story Mode: Pues eso, el **modo historia**. Aunque hay que decir que no tiene mucho guión... Básicamente es el mismo de la anterior versión







pero con dos personajes más. Además, se echan en falta los diálogos cuando elegías personajes del mismo equipo.

Two Player Mode: O **modo Vs**, para pegarte con tu mejor amigo sin que sufra daños y su madre luego se enfade contigo. Y luego dicen que los videojuegos son violentos... ^_^.

League Mode: Nooo, no es el *modo de ligar*, es el **modo liga** (*a veces tu inglés es muy malo, ¿eh?*).

Team Battle: Puedes hacer equipos de entre 2 a 4 personajes y ponerlos a luchar.

Tournament mode: **Modo torneo**, algo así como un torneo de artes marciales por eliminatorias.

Double player Mode: Hay dos *subopciones* basadas en la cooperación. En la primera se hacen equipos de 2, y la computadora tiene en cuenta quién gana o pierde. El segundo es un entrenamiento a 2 jugadores.

Training Mode: **Modo práctica**, no creo necesaria mas descripción.

Learning Mode: **Modo aprendizaje**, donde el instructor te enseñará todas y cada una de las tácticas posibles. Este modo de juego antes estaba en el **Modo Simulación**.

Extra Games: Una serie de mini-pruebas de lo más divertidas, que son:

1. Home Run: Mini-juego de béisbol que sólo consiste en batear y lanzar la pelota.
2. Roberto's PK: Tiros a portería con este fan del fútbol.
3. Roberto's Shoot: Parecido al anterior pero en vez de esquivar al portero tienes que alcanzar una serie de puntaciones.
4. Services: Curioso juego de voleibol donde hay que alcanzar unas caras de los personajes consiguiendo puntuaciones diferentes.
5. Sprint: Juego de carreras de atletismo parecido al ***Track & Field*** pero donde tienes que llevar una coordinación con los botones. **6. Doki-Waku-Dance**: Similar a ***Bust a Groove*** pero con distintas reglas. Básicamente es un *memory*, donde tienes que recordar las combinaciones de botones que te propone la computadora.
7. Watch Mode: *¿¿Luchas com vs com*??.

Edit Mode: Por si eres poco social y no quieres enrollarte con los compañeros de la escuela.

Pocket Station Manager: Para los minijuegos de la **pocket Station** (si, esa **memorycard-tamagotxi** que se ha dicho no aparecerá en **España** hasta que lo haga la **Playstation 2**)

Memory Card Manager: Graba y lee tus partidas, muy útil para no perder todo lo que hiciste en las 236 horas de juego anteriores a apagar la consola.

Options: Todas las diversas opciones del juego (dificultad, tiempo, cantidad de combates...).

Entre tantas opciones da la sensación de que tenemos diversión para rato, pero esto puede verse contrarrestado por la enorme similitud que antes comentaba. En su momento se dijo que los nuevos personajes serían 11, pero claro, de todos ellos 2 son los únicos con los que se puede competir, siendo los demás meros caracteres que aparecen en el **modo de simulación**. Los decorados son todos exactos, salvo los 2 que pertenecen a los nuevos personajes, e igual pasa con la música. Asimismo, los gráficos no han incrementado la calidad. Los personajes antiguos no fueron mejorados en absoluto, ni con nuevos



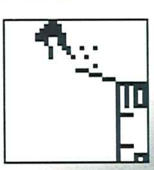
golpes ni con nuevos movimientos, ni nada de nada; la única novedad a este respecto es la recopilación de los especiales del primer CD y el segundo de ***Rival School*** en uno solo.
Esto no hace más que aumentar la sensación de sentirse estafado en cada secuela sobre un juego de lucha que **Capcom** lanza al mercado con pequeñísimas novedades (*menos mal que cada vez se le nota menos, que lo de el **Street Fighter II** fue demasiado*). Al menos tenemos el consuelo de los mini-juegos, pero son tan poco atractivos como jugar a una **game watch** en nuestros tiempos.
Siento ser tan claro, pero este juego me ha decepcionado mucho, y se nota demasiado que el que más ha trabajado en él fue el ilustrador, que es una maravilla se mire por donde se mire.
No sé si este juego llegará a nuestro país (*creo que sí*) pero la pregunta es: ¿mantendrá intacto el **modo simulación**?. Yo apostaría que no.

Mangafan
is.mangafan@ispland.com

POCKETSTATION





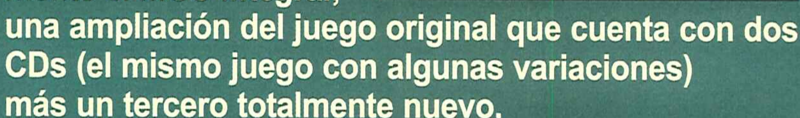


El modo de Pocket Station es, posiblemente, tan divertido como los propios mini-juegos de la versión PSX, ya que incluye el modo Doki-Waku y nuevas pruebas deportivas.

ACCIÓN TÁCTICA DE ESPIONAJE

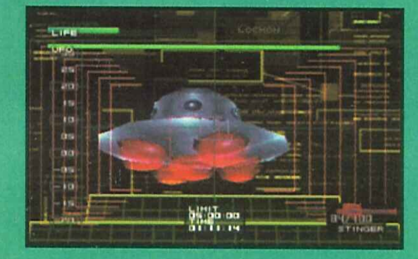
METAL GEAR INTEGRAL

Otra vez es noticia el grandioso *Metal Gear Solid*, ya que en Japón se ha lanzado recientemente el *MGS Integral*, una ampliación del juego original que cuenta con dos CDs (el mismo juego con algunas variaciones) más un tercero totalmente nuevo.





Este juego supera a su antecesor (*parece imposible)* ya que este título contiene opciones nuevas como el modo **Muy fácil**, en el que tendremos desde el principio del juego una nueva arma llamada ***MP5*** que es parecida a la ***Fammas*** pero con silenciador y balas infinitas (*para gente torpecilla*), y el modo **Extremo**, en el que los guardias tienen un campo de visión mucho más extenso y poseen una inteligencia artificial todavía mas conseguida que en su antecesor (*por ejemplo, si hacemos ruido en un determinado lugar, los soldados le pondrán mayor atención en ese sitio que en otros...)*.
Otra de las opciones que no tenía antes es la posibilidad de jugar en primera persona (*como si se tratase de un* **Quake**). A los aficionados a este tipo de juegos esta opción les gustará, ya que hace que tengas un mayor campo de visión y, quizás, un mayor realismo.



Lo que es el juego en sí (*temática, escenas, enemigos...*) parece que no ha sufrido cambios, al menos que sean importantes; tiene, eso sí, detalles como que ***Meryl*** puede ir vestida como ***Snake***, y algunas cosillas más.
También tiene opción para la **Pocket Station** (*aparato que se conecta por la entrada de la* ***Memory Card****, y parecido a una* **Game Boy***)* en la que encontraremos jueguecillos, pruebas y un detalle muy interesante: podremos generar una vacuna contra el ***Fox Die***, virus letal que le inyectaron a ***Solid*** (*por fin podremos salvar a* ***Snake*** *de su inevitable muerte*). Eso sí, hasta que no salga el ***Metal Gear Solidus*** (la cuarta parte de esta genial saga) no podremos administrarle la vacuna. Os recuerdo que la próxima parte del ***Metal Gear*** está confirmada por **Konami** que saldrá en **PlayStation 2**, lo que no es ningún inconveniente, puesto que las entradas de los pads y *Memory Cards* parece que van a ser las mismas que las de la actual consola.
El idioma elegido por el maestro **Hideo Kojima** (*director de la saga* ***Metal Gear****)* para esta versión es el inglés, ya que los japoneses tienen la costumbre de ver las películas extranjeras en versión original y subtituladas al japonés. Por ello se decidió que en este juego, que es como un film, se conservara esta norma. También existe la posibilidad de poner los subtítulos del juego en inglés.

Lo realmente interesante de este titulo es un tercer CD incluido en el *pack* que se centra en las pruebas ***VR Mission*** de las que la anterior entrega ya disponía (tenía 10) un número muy inferior a las ¡300! de esta nueva versión.

En estas pruebas encontraremos misiones de:

- **Supervivencia**: En las que tendremos que pasar un numero de fases seguidas sin que nos maten y con un límite de tiempo, recopilando armas, vida, munición y demás objetos hasta llegar al final.

- **Tiro**: Tendremos que abatir con las diferentes armas del juego a objetos (*especie de figuras geométricas que se mueven)* o bien a soldados de vigilancia.

- **Inteligencia**: Estas pruebas son las mas difíciles; van desde matar a 8 guardias con un solo tiro de la ***Socom*** (*se puede hacer...)* a pasar enrevesados laberintos con la visión en primera persona de los misiles ***Nikita.***

- **Misterio**: Son casos en los que aparece un soldado muerto por alguna extraña razón y tú debes investigar los motivos de su muerte, buscando pistas e indagando a partir de ellas.

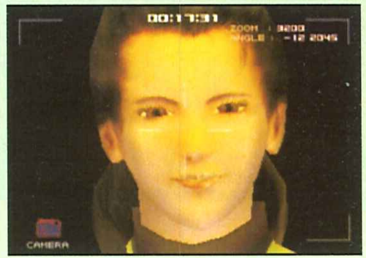
Estas pruebas son extremadamente originales y divertidas (la verdad, *a mí son las que más me gustaron del CD).* Podéis ver las imágenes en la página siguiente (^_^).

SESIÓN FOTOGRÁFICA

Otra de las interesantes opciones de este CD es la posibilidad de asistir a una sesión de fotos protagonizada por ***Naomi Hunter*** y ***Mei Ling***, (*para que salga esta opción, tendremos que pasarnos previamente el juego normal con puntuación **Big Boss** o **Fox**, las más altas del juego*), en la que podremos realizar cuantas instantáneas queramos de estos dos personajes, modeladas con un detalle tan alto que te dejarán con la boca abierta. En las fotografías se notan todos los rasgos de la cara: cerrando los ojos, sonriendo, moviendo los carrillos... (*no hay nada mejor en **PlayStation** hasta el momento, ya que parece que esta consola no conoce límites en cuanto a gráficos se refiere,)os imaginabais que este juego fuera posible cuando salió la consola?*).





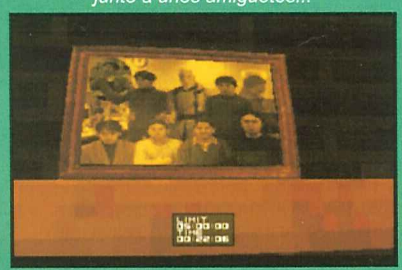




Cada día se hacen más deseables esas Pocket Station que Sony se niega a traer...



Arriba: Víctima en la escena del crimen... Abajo: Posible pista: Foto de la víctima junto a unos amiguetes...



- **Ninja**: Sí, en el ***Metal Gear Solid Integral*** es posible manejar al ***Ninja***, pudiendo realizar casi todos los movimientos que posee este personaje, saltar, parar las balas, crear una barrera protectora... en tres misiones diferentes en la que destaca la tercera, donde tendremos que liquidar al mismísimo ***Solid Snake***.

Esta opción surgió motivada por la lluvia de cartas que el equipo de programación de ***MGS* recibió**, quejándose de que estos dos personajes no salían en ningún momento del juego de cuerpo entero, sólo sus caras por el ***Codec***. Por ello, decidieron incluirlas finalmente de este modo tan original.

Al terminar todas las pruebas del CD al 100% nos saldrá durante unos segundos, y sólo una única vez, el boceto y diseño de la supuesta máquina ***Metal Gear*** del próximo juego, todo un "*top secret*".

Un detalle más de este juego es la incorporación de unos vídeos muy interesantes que te muestran la elaboración de ***MGS***, pudiendo así observar los cambios que sufrió el juego hasta salir al mercado. En esos fragmentos podremos ver cosas como (*algo que me dejó muy asombrado*) que ***Snake*** realiza los dos puñetazos normales y después, en vez de dar la típica patada, da un salto y, girando sobre sí mismo en el aire, le propina un "patadón volador" a un soldado, de tal modo que lo estampa contra la pared. Pero no le pega a un personaje de las características de ***Solid***, y en una misión en la que se supone que no tiene que enfrentarse a un excesivo "follón". También se observa como los planos de visión del personaje han cambiado radicalmente, siendo en la versión inacabada más espectaculares pero muy poco jugables (*imaginaos jugar a un juego de coches, pero con los planos que se ven en las repeticiones: totalmente injugable*) y demás detalles que podremos ver en estos vídeos sobre este titulo (*que, para mí, es sin duda el mejor juego del mundo*).

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com



Por fin podremos manejar al espectral Ninja, una vez concluyamos las misiones iniciales.



Ninja, con su rapidez y habilidades, se convierte en el mejor personaje de Metal Gear Solid.



Podremos parar balas moviendo la espada tal como si de un abanico se tratase, acabar con 4 guardias de un solo ataque a descubierto, y aunque sólo podamos manejarle en 3 misiones las repetiremos continuamente gritando: "Mooore"...

Garou Densetsu ***(Fatal Fury***), la más larga de todas las de **SNK**, llega en la actualidad a su 8ª entrega, queriendo dar una nueva vida al juego: ¿cómo? entrando en los motores de juegos poligonales

餓狼伝説 WILD AMBITION™



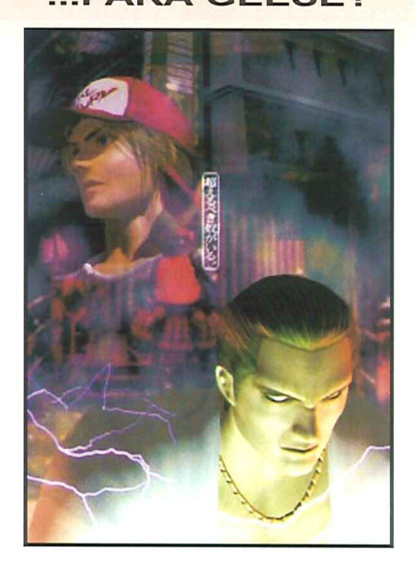


La versión **PSX** de ***Wild Ambition*** es una adaptación de la que quizás pudimos ver en los salones recreativos corriendo sobre la placa ***Hyper Neogeo 64***. Este también es el primer título de **Hyper Neogeo 64** en ser adaptado a consola, y al ser para una consola de inferiores capacidades técnicas como es nuestra **Playstation** de 32 bits, ha tenido que ver reducidas algunas cualidades.
La primera y más significativa de ellas es la resolución total de juego. Esto hace que la nitidez de los personajes sea mucho menos elevada que en la versión arcade. El segundo detalle más destacable son los fondos. En la versión original eran en 3D, con una enorme sensación de profundidad. Sin embargo, en la presente adaptación esto se ve convertido en decorados planos en 2D. Además, curiosamente, las rotaciones del suelo son más rápidas que el movimiento del decorado 2D, y esto hace que se note demasiado el corte en el que el suelo 3D se vuelve 2D, y da la sensación de que los luchadores estén moviéndose en un escenario de una obra de teatro. Si jamás visteis la versión arcade y dispones del juego, o si os pensáis hacer con él, basta decir que los intermedios y finales que aparecen durante el **modo historia** no son otra cosa que vídeos creados directamente de la versión original.
Para compensar esto, **SNK** nos ofrece un par de intros *CG* totalmente geniales, con una calidad impresionante que a veces proporcionan la sensación de ver una película de acción real (*sobre todo en los decorados*) de





UNA TRAUMÁTICA HISTORIA... ...PARA TERRY? ...PARA GEESE?



Terry y **Andy** fueron adoptados en su niñez por un señor de gran corazón y gran maestro de artes marciales llamado **Jeff Bogard**, del cual recibieron su apellido. Vivieron felices durante un tiempo, hasta que el "capo" de **South Town**, **Geese Howard** pensó que **Jeff** quizás constituirá un obstáculo hacia el poder total de su pequeña ciudad.
Como no podía ser menos, intentó que lo quitaran de en medio, pero viendo que todos los hombres que eran enviados con tal misión regresaban totalmente derrotados, optó él mismo por dar muerte al maestro **Bogard**. Dicho y hecho, tras una sangrienta lucha **Jeff** sufre el golpe que le lleva a la muerte ante la atónita mirada de **Terry**. Tras esta desgracia fue **Tung Fue Rue** quien se encargó de la educación en las artes marciales de **Terry** y **Andy Bogard**.
Diez años después la venganza es el objetivo que conduce a **Terry** a hacerse más y más poderoso, para así poder destruir con sus propias manos al despreciable ser que acabó con la vida de su padre. Y para conseguir eso no ve otro camino mas que el de apuntarse al torneo ***The King of Fighters***.
Fatal Fury Wild Ambition retoma el guión de la primera parte de la saga, como queriendo hacer borrón y cuenta nueva, y se orienta hacia el tipo de juegos que ahora parece que arrasan en las salas recreativas, mucho más que los "anticuados" 2D con los que jugábamos hace unos años.

una duración total de unos 10 minutos. Por otro lado, también contaremos con la aparición estelar de **Duck King** y **Mr. Karate** (*no, el director de la* ***Loading*** *no, este es más guapo*) una vez terminas el juego sin continuar ninguna vez y tardando lo menos posible.
Dejando a un lado estos "fallos" que, por pura lógica, debían existir ***Garou Densetsu Wild Ambition*** es uno de los juegos poligonales con el que más me he divertido. Puede que la calidad de movimientos no sea tan real como la del "todopoderoso" ***Tekken*** (*son muy similares a los del* ***Street Fighter EX***) pero es divertido, y eso es lo que cuenta, ¿no?. La cantidad de golpes es increíble. Por poner un ejemplo, **Terry** tiene todos los ataques de todas las sagas de ***Fatal Fury***, incluso algunos que desaparecieron, y, por si era poco, ¡¡tiene más!!. Además, fíjate si tienen golpes, que ni siquiera aparecen todos en la larguísima lista a la que se accede pulsando *start*. Y eso sin contar con el número de combos que existen.
La aparición en **EEUU** de este título estaba anunciada por ***Electronics Arts***, pero una vez aparecido el juego en Japón, ésta se echó atrás. Visto lo visto, **SNK** ha decidido ser ella misma quien se encargue de la distribución de ***Fatal Fury Wild Ambition*** en *yanquilandia*. Aunque esto no quiere decir que salga en nuestro país, proporciona más posibilidades de que así sea. Al final, lanzamiento en **EEUU** está previsto en septiembre de este año.

Mangafan
is.mangafan@ispland.com









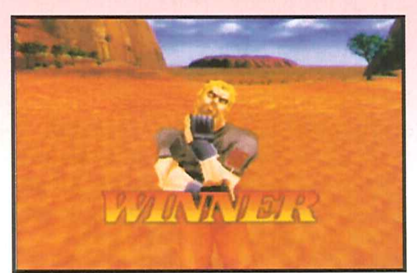


SOBRE EL NUEVO MR. KARATE...



El Mr.Karate que todos conocemos (o sea, papá Takuma) ha dado paso al nuevo máximo exponente del Karate Kyokugenryu, quien no es otro que su hijo, Ryo Sakazaki. Para quienes no estén muy puestos, aclarar que la saga Art of Fighting transcurre justo 10 años antes del comienzo de Fatal Fury, con lo que nos encontramos a un Ryo de aproximadamente 30 años...





Cyber Org



La primera vez que oí hablar de este juego pensé que no iba a ser gran cosa, ya que los diseños de personajes parecían hechos por algún americano y eso a mi no me agrada mucho. Pero después de tener el juego en mis manos cambié de opinión y hasta me empezaron a gustar todos los diseños. Cogí mi *PSX* y me puse a jugar.

Siempre se dice que la primera impresión es lo que cuenta y eso fué lo que me pasó con este juego. No es tan espectacular como otros, pero tiene algo que lo hace muy divertido y hace que te pases horas y horas enganchado a él. Al menos ese es mi caso.

Como es lo más normal, lo primero que hice fue mirar el número de personajes que tenía para elegir. 3 en total, cada uno con sus características diferenciadas de los otros. Uno es un humano llamado **T.J.** (*no me preguntéis por el significado de las siglas porque no lo sé*), especializado en las armas de asalto, tipo escopeta o ametralladora; otro es **Gigante**, un habitante del planeta **Misura** enorme, capaz de acoplarse en su brazo las más variadas armas para el cuerpo a cuerpo; el último es **Fosis**, un *metamorfo* (*mi personaje preferido por su gran velocidad y capacidad de salto*), que usa todo tipo de granadas y minas.

El juego consiste en pasar de un área a otra haciendo unas pequeñas misiones que son transmitidas por su compañera desde la nave con que viajan de un sitio a otro. Es un juego de *aventura* (*podríamos llamarlo así*) en 3ª persona con un entorno 3D. Las cámaras giran 360º alrededor del protagonista al antojo del jugador. Son un total de 6 áreas dotadas de una banda sonora genial, que hace honor a la ya tan famosa **Squaresoft**. Por si a alguien le interesa, el compositor es **Yoshihiro Sato**. Os daría alguna referencia, pero es que no se me ocurre ninguna en estos momentos (^_^). La jugabilidad está muy lograda y el nivel de dificultad está un poco alto en algunos momentos (*es necesario subir algunos niveles y saber que cápsulas tomar en esos sitios*).

Con todo esto no podemos decir que sea un juego completo, así que aparte de poder llevar distintos tipos de armas podemos usar unos *ítems* con poderes que nos ayudarán en los sitios más peligrosos. Hay desde un ataque de energía hasta terremotos y ciclones. También podremos aumentar nuestras capacidades mediante unas cápsulas que serían algo así como *esteroides*. Si las tomas te aumenta la fuerza, la defensa, la vida o la capacidad de regenerarse una vez muerto (*muy útil en casos de extrema necesidad por falta de vida*). Eso sí, si te pasas del nivel del personaje entonces el remedio será peor que la enfermedad, ya que te restará energía a tu barra de vida. El nivel se puede rebasar en 3 bloques, pero no es muy aconsejable.

Lo que más me llamó la atención es el poder aumentar la potencia de las armas mediante unas cajas. Al principio las intentaba usar contra los enemigos, pero al ver que no funcionaba probé a darle a los botones laterales del mando y así descubrí que hay dos pantallas más aparte de la principal para poder mezclar esas cajas con las armas. Claro está que primero necesitas usar cada arma para que se abran los huecos (*"slots" lo llaman en el juego*) y así meterle los bloques que harán que tus enemigos te teman. El más útil sería el de aumentar la fuerza del arma, pero cada cual puede elegir lo que más crea conveniente.

En el juego hay mucha variedad de enemigos, pero puede que un par más lo harían más ameno a la hora de ir por tanto pasillo. Algunas veces produce la sensación de dar vueltas en círculo. Menos mal que durante el juego podemos acceder a los mapas de las misiones para poder ver qué zonas hemos visto y qué zonas no.

Yo tardé más de 20 horas en pasarme las 6 áreas que tiene el juego y disfruté mucho con ello (*menos en los momentos en que perdía la vida por la dificultad de algunos enemigos*), aunque no creo que sea capaz de poder pasármelo en el nivel **Hyper** (*sólo disponible al pasarse el juego*). Demasiado tiempo para un solo juego. Igual dentro de un año o dos...

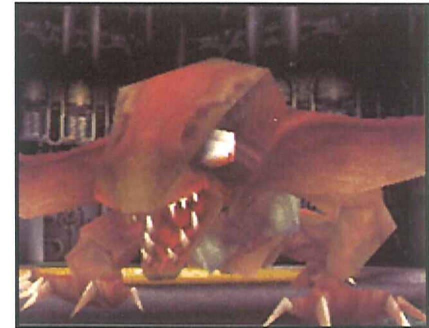
Muchas personas que conozco han acusado a este juego de ser lo peor de la casa **Square** por ser tan repetitivo después de un rato de partida, pero yo le di una oportunidad y fui recompensado con muchas horas de diversión. Ya se sabe que para gustos hay colores (*esta frase va dedicada* ^_^). Dadle una oportunidad y veréis que tengo razón. Al menos eso espero.

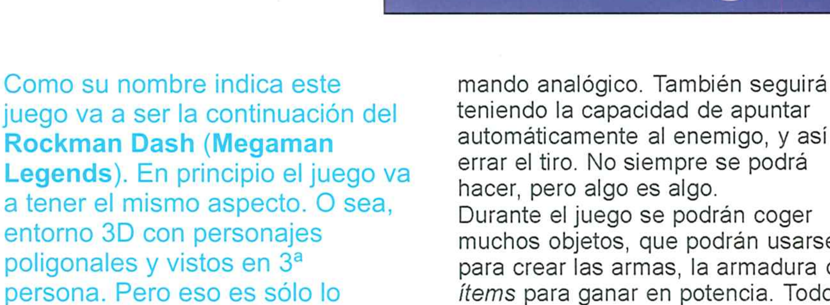
Pues eso, que no siempre hay que hacer caso de las opiniones de los demás, ya que puedes caer en el error de pasar por alto alguna "joya".

Y esto es todo lo que puedo decir sobre este juego, que no es el mejor, pero que tiene lo que se le puede pedir a un juego: diversión garantizada. Pero que quede claro que este texto va dirigido sólo a los amantes de este tipo de juegos. Luego no digáis que no avisé, ¿eh? .

MEGAMAN
jlopez@encomix.es







Rockman Dash 2



The danger of Roll

Como su nombre indica este juego va a ser la continuación del **Rockman Dash** (**Megaman Legends**). En principio el juego va a tener el mismo aspecto. O sea, entorno 3D con personajes poligonales y vistos en 3ª persona. Pero eso es sólo lo superficial, ya que dentro esconde una gran mejora con respecto a su antecesor (que decepcionó a algunas personas por el solo hecho de ser un personaje muy conocido).

Espero que cualquiera que lea esto se saque de la cabeza que porque el protagonista sea **Rockman/Megaman** va a ser lo mismo de siempre. Igual no soy muy parcial, pero prefiero el ***Megaman Legends*** al ***Tomb Raider***. Así ya tenéis una idea sobre mis gustos ^_^.
Se sabe que en el juego habrá que rescatar a **Roll** de las garras de la familia **Bone** (*supongo que habrán sido ellos*). Cada vez le tengo más cariño a esa familia; parece sacada de una telecomedia.
Los gráficos son bastante mejores que los de la primera parte, así que más de uno quedará satisfecho. Ya no tiene el "pequeño" fallo de crearse los escenarios. Bueno, sí lo tiene, pero menos. Todavía no he visto un juego que no cree escenarios, así que tampoco es para criticar por ello.
Del sonido qué os voy a decir si no he tenido ocasión de escucharlo. Yo estoy seguro de que me va a gustar, ya que, para mí, las mejores bandas sonoras las hacen **Capcom** y **Square**.
Lo que sí que os puedo decir es que va a tener más variedad de armas y de enemigos, y que dispondrá de varios subjuegos muy divertidos, tanto en el juego en sí como en el/la **Pocket Station**. Lástima de que sólo esté en Japón y que haya tan pocos/as (*todavía no sé si es masculino o femenino*), aunque ya podría gastar menos pila, que cada vez que estoy jugando me pita porque no tiene energía para funcionar -_-.
La jugabilidad será mejor que en el primero, ya que funcionará bajo el mando analógico. También seguirá teniendo la capacidad de apuntar automáticamente al enemigo, y así no errar el tiro. No siempre se podrá hacer, pero algo es algo.
Durante el juego se podrán coger muchos objetos, que podrán usarse para crear las armas, la armadura o *ítems* para ganar en potencia. Todo eso es igual que en la primera parte, pero más variado. Lo único que he visto por ahora que sea novedoso es que las armas secundarias tienen dos barras. Una es la energía, pero... ¿y la otra?. Una de dos: o tienen una barra de vida propia por si los daños, o es la barra de experiencia. O ninguna de las dos.
Y ahora que lo pienso... si **Roll** ha sido secuestrada tiene que haber un personaje nuevo que se encargue de su trabajo. Supongo que será el padre de **Roll**, pero puede que hayan metido nuevos personajes (*ojalá sea una chica, que todo chicos es algo muy soso :P*). Como en la primera parte, tendrá como mínimo dos canciones cantadas en japonés que nunca podrán escucharse en las versiones americanas y europeas. Desde aquí un capón a los que "censuran" este tipo de cosas, que está muy mal visto por estos lares. Se admiten apuestas para ver quién será la cantante o grupo que haga las canciones.Una cosa que echo de menos es una introducción animada. A ver si se estiran un poco y le meten caña al asunto, que eso hace que cojas el juego con más ganas, aunque sólo dure un minuto o dos . O mejor: una introducción y un final (*opening* y *ending* en mi pueblo).
Ya tengo ganas de que salga a la calle, que tengo el mono de **Megaman**. No, no poseo un simio en casa con forma de **Megaman** (*por si acaso surge la duda*) ¬_¬. Sólo queda esperar a que los señores de **Capcom** sean buenos y que no lo pongan muy caro, que uno tiene mujer e hijos y no le llega el sueldo para juegos :P.

Hyper Rush









MEGAMAN
jlopez@encomix.es

Gungage

La prestigiosa marca **Konami** nos presenta de nuevo un gran título para **PlayStation**, de la mano del equipo de programación **KCET**.







La trama argumental de ***Gungage*** es más bien normalita: en un mundo devastado por el hombre, las razas intentan sobrevivir como pueden. En este desolador panorama, se llega a un punto crítico, en el que las bestias deciden reconquistar la tierra que ahora está en manos de los humanos. Pero claro, para eso estas tú, para impedir que eso ocurra. Armado con la ***Gungage*** deberás abatir a numerosos y enfadados bichos que sólo tienen en mente la idea de machacarte sin compasión...
Los personajes de esta historia son cuatro: ***Wakle Skade*** es el "prota" del juego, sus movimientos son precisos y bien medidos; ***Kard Berdysh*** es el "bruto", con movimientos lentos pero muy contundentes; **Steyr Harquebus** la chica del grupo, con movimientos rápidos y eficaces *(sin duda, es el mejor personaje para jugar)*; y por último tenemos a ***Dee Van Feng***, un robot de lucha con apariencia humana creado para destruir a las bestias, de complicado manejo pero con la posibilidad de activar un radar que localiza la ubicación exacta de los diferentes objetos esparcidos por el mapeado.
Cada personaje tiene sus propias armas específicas, diferenciando esto aún mas a cada miembro del grupo. No obstante, en la primera partida sólo podremos jugar con ***Wakle***, aunque cada vez que te pases un final, se te dará la opción de elegir un personaje nuevo de la plantilla.
Con el manejo de cada personaje no sólo cambiará la estética de éste, sino que además las fases tendrán otro aspecto y se abrirán caminos que antes estaban cerrados o se alterarán ubicaciones anteriores, con lo que el juego no se te hace pesado ni repetitivo.
Gungage puede definirse como un juego "de disparo" *(todo lo que se mueva, fríelo a balazos)* pero se sale un poco de lo tradicional, siendo posible explorar las extensas fases con total libertad de movimientos, encontrando diversos caminos secretos *items* o, incluso, personajes ocultos.
Otro punto interesante del juego es que hay que recopilar un total de 100 flores dispersas por todo el recorrido. Con esto conseguiremos disponer de opciones nuevas como, entre otras cosas, una galería de ilustraciones de personajes o poder escuchar todas las músicas del juego.
Entrando en las características propias del juego, podemos decir que los gráficos están bien (*aunque no todo lo que deberían ya que después de ver el* ***Metal Gear Solid*** *se deduce que los chicos de* ***KCET*** *pueden hacerlo muchíiisimo mejor)*, las texturas están bien definidas y no suele haber desapariciones bruscas de polígonos. El manejo de los personajes varía según el que lleves, pero en total está bien conseguido (*aunque algunos movimientos son un poco "cutres")*, pudiendo saltar, rodar por el suelo, correr, etc.

Es destacable la extensión de los mapeados, siendo muy difícil encontrar todos los pasadizos y zonas ocultas.

Las composiciones musicales son uno de los mejores puntos de ***Gungage***, y acompañan la acción del juego soberbiamente, destacando especialmente la música del *ending*.

En definitiva, si te gustan los juegos de acción en los que no te tengas que comerte demasiado la cabeza y te gusta investigar y encontrar nuevos caminos, este es sin duda tu juego.

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

OMEGA BOOST





De nuevo los chicos de **Sony** lo han conseguido. El mismo equipo de programación que ya hizo el impresionante ***Gran Turismo*** ha vuelto a exprimir todos los circuitos de la **PSX** para ofrecernos el más real 3D *shoot´em up* de la historia.

Nada más poner el juego, veremos una de las *intros* mejor conseguidas en un videojuego hasta el momento, mezclando perfectamente imágenes reales con 3D.
La base argumental del juego es bastante buena (*aunque pueda recordar un poco a* ***Terminator***).
La omnipresencia de la tecnología ha llegado a un punto en el que las máquinas han tomado control por ellas mismas, intentando eliminar al hombre sea como sea. Tu misión es viajar en el tiempo al momento de la creación del primer ordenador, llamado **ENIAC** (*el nombre es verdadero*) y cambiar uno de sus componentes para que no evolucione tanto la tecnología. Para lograrlo tendrás primero que pasar una serie de fases repletas de millones de máquinas dispuestas a detenerte como sea.
Detrás de este buen argumento se encuentra uno de los mejores juegos técnicamente realizados para **PlayStation,** con unos gráficos bien modelados y de gran tamaño, moviéndose con una gran suavidad en todo momento sin relentizaciones ni pérdidas de polígonos.
Lo más destacable es su "verdadero 3D", en el que puedes moverte libremente por todos lados, ya que si estas disparando a la parte de arriba de una base galáctica, puedes ponerte debajo de ella o a los lados sin ningún tipo de impedimento. Esto lo hace muy real, teniendo que esquivar todo tipo de naves y disparos con una jugabilidad muy atractiva.
Aunque parezca algo complicado no lo es tanto, ya que ese es otro de los puntos fuertes del juego: su fácil manejo. Prácticamente sólo con tres botones puedes hacer todo: disparar, cambiar el punto de vista de las cámaras, e impulsarte con los dos potentes propulsores que con los que está equipado el robot que llevas.
A toda esta sencillez de manejo se le suma la habilidad de localizar a los enemigos automáticamente, no teniendo así que dejarte los ojos buscando por todos lados. Con esta opción también podemos fijar a los enemigos para tenerlos siempre a tiro y poder rodearlos (*muy parecido a lo que ya tenía el* ***Zelda 64*** *para localizar enemigos*).
Los efectos de luces (*rayos, disparos, explosiones...)* gozan de un gran realismo, siendo de gran nitidez y espectacularidad (*yo destacaría los efectos del último robot, simplemente increíble...*).
Las repeticiones, como ya pasaba en el ***Gran Turismo*** son de lo mejor que se puede ver, dando la sensación de estar ante una escena de lucha de una película del espacio.
El juego nos da opción a grabar todas las repeticiones que queramos de todas las fases, pero eso sí, cada una nos ocupará un bloque en la ***Memory Card***.
La música también es muy destacable, pudiendo oír temas de lo más variado (*algunas muy raras pero chulas*) con una gran calidad (*dos de ellas están cantadas*). Siendo de **Sony Music** no podían ser malas.
Después de toda esta tromba de virtudes, algo malo tenía que tener, y es que para los aficionados a los juegos de naves les parecerá, cuando lleven un tiempo jugando, que es un poco soso, ya que no tiene opción de cambiar de arma. Tampoco es una caótica sucesión de miles de disparos por segundo como lo son ya casi todos los juegos de estas características, pero en total merece mucho la pena. Así que: (haceos con uno ya!.

Sbroly
(sbroly@mixmail.com)





SPRIGGAN LUNAR VERSE

La fiebre desatada por un juego se manifiesta de forma especialmente clara cuando da lugar a una serie de juegos clónicos que aparecen anárquicamente de las manos de grupos de programadores que buscan el salto a la fama.

Spriggan podría ser clasificado, erróneamente, como una copia de ***Metal Gear Solid***, si sólo nos fijásemos en su entrelazado y difuminado entorno 3D (*creo que viendo las caras de los personajes se pone de manifiesto que los chicos de* ***Front Software*** *han hecho algo más que inspirarse, y si no lo creéis a las imágenes me remito*). Pero ***Spriggan*** se desmarca de estas acusaciones en apenas 5 minutos de juego, pues rápidamente nos damos cuenta de que estamos ante un producto novedoso que está a medio camino entre ***Fighting Force*** (*típico juego de dar mamporros por las calles*) y ***Tomb Raider*** (*nuestro héroe,* **Spriggan***, tiene movimientos como para poner una tienda*).

Aún no tengo muy claro si **Spriggan** es humano o un androide, pero el caso es que el condenado está diseñado para impactar: un perfecto dominio de todas las armas que pueda recoger de sus difuntos enemigos, un manejo sobrehumano del cuchillo militar y una fuerza capaz de destruir gigantescas cajas son algunas de las características del "prota" de nuestro juego.

Nuestra aventura comienza en una sala virtual donde podremos poner a prueba nuestras innatas habilidades, así como las que vayamos adquiriendo con el tiempo (*como si de un juego de carreras de coches se tratase, podremos ir mejorando tras cada fase a nuestro personaje, adicionando puntos a distintos apartados como pueden ser "fuerza", "mente", "energía", etc., en función de lo bien que lo hagamos en cada fase*).

Desde esta sala se nos teletransportará al destino asignado, una base militar, un puerto de carga, etc.

A lo largo de nuestra aventura iremos conociendo a agentes de naturaleza similar a la de **Spriggan** (*como cierto "cachas" rubio y apolíneo que irrumpirá de forma explosiva en la segunda fase de la historia y que hará las delicias de la afición femenina ^o^*).

Las batallas contra enemigos finales





son auténticos espectáculos visuales en los que, de sabe Dios dónde, surgirán explosiones, implosiones, ataques energéticos y un sinfín de desmedidas muestras de poder.

A lo largo de nuestra andadura por territorio enemigo tendremos la ocasión de enfrentarnos a contrincantes que irán desde los comunes soldados de asalto hasta francotiradores armados con lanza-misiles (*pasando por helicópteros, transportistas e inocentes perritos que probablemente pagarán en sus carnes la morbosa curiosidad del jugador*).

Las psicóticas músicas y los continuos avisos y mensajes que por radio te llegarán desde el cuartel general (*en principio en un clarísimo japonés*) te darán pistas, te informarán sobre el transcurso de la misión e incluso te reñirán si te dedicas a hacer el vago y a dar paseos.

Me ha sorprendido analizar casi a la par juegos como este y como ***Dino Crisis***, pues me ha hecho regocijarme con el buen uso del entrelazado y la doble texturación que de un tiempo a esta parte han dejado de ser patrimonio exclusivo de superproducciones y que nos están haciendo volver la cabeza hacia juegos como este, que nos cautivan desde la primera partida pero que como no son de una compañía "de las grandes" no lanzado al mercado como debería.

Para finalizar, sólo quisiera reseñar que ***Spriggan*** también da nombre al manga del que viene este videojuego; si tenéis la fortuna de que os hagáis con algún ejemplar, estáis de suerte pues es bastante raro verlos circular por ahí...

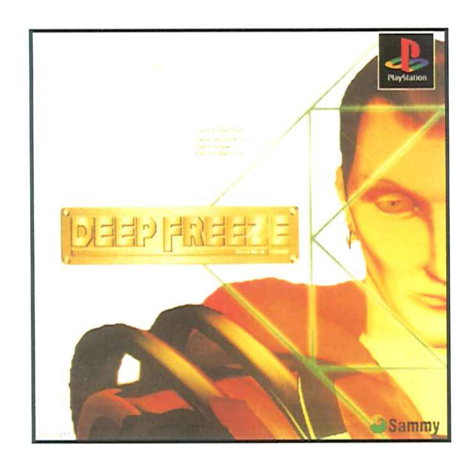
Amano
(amano_ai@retemail.es)







DEEP FREEZE



Título que ha pasado totalmente desapercibido por nuestras fronteras y que, curiosamente, es bastante bueno.
Básicamente se trata de un juego con un motor parecido a **Resident Evil**, pero sustituyendo un poco mas el juego de puzzles por la acción.

Podemos escoger entre 6 personajes que acompañaran a un tipo que parece saber y conocer a todo el mundo y aquello cuanto le rodea.

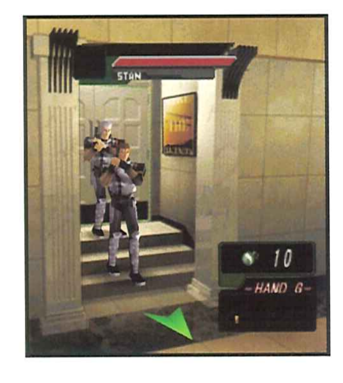
Nuestra misión es acabar con las acciones terroristas que se produzcan. Al empezar, un grupo se adueña de un edificio donde se celebra una boda de una persona muy importante. Para llegar al objetivo disponemos de la ayuda de nuestro compañero y una radio. Con estos comodines podremos superar los distintos obstáculos.

El juego esta bien recreado, con decorados cargados por todo lujo de detalles. Buena resolución de personajes, buena trama argumental, armas y acción, mucha acción...
El punto negro de este juego es, precisamente, el motor de juego. Sin duda las perspectivas cambiantes no son las mas aconsejables para un juego con tanta acción como este. Además, pese a que una flecha nos indica donde estamos y en qué dirección miramos, normalmente la propia flecha no se ve bien, y nos perdemos continuamente.

Aunque tenga ya unos meses, no debemos dejar pasar este juego, que a la mas mínima os recomiendo que lo probéis.


Mangafan
is.mangafan@ispland.com





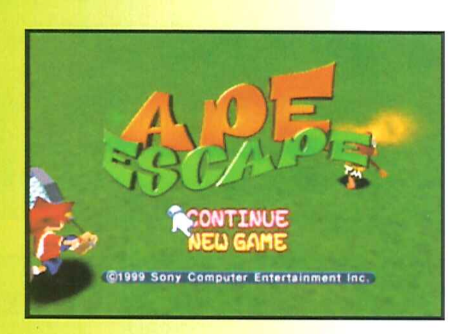








Sin duda, el mejor juego de plataformas en 3D creado para PlayStation...





Este mono con cara de Iori Yagami es el jefe de los malandrines de Ape Scape (¡jo, que maloo!)



-"Hola mamá, soy yo, er mono Pakito"-
-"¡Me han puesto una lusesica en la cabesaa!"-



MONOS TOTALES BAILANDO EL TWIST (realmente impresionante)

Sony ha sabido plasmar en este juego todo lo necesario para crear un gran título "plataformero": saltos a mansalva, fases de gran extensión (*las últimas parecen infinitas*), un buen número de movimientos, y armas para el personaje, **Spike** (*el "prota" puede saltar, trepar, nadar, volar, gatear...*).
La historia es bien simple: un científico ha creado un casco con la característica de que la persona o animal que se lo ponga, adquiere una inmensa sabiduría. Uno de los monos que tiene en su laboratorio, se escapa una noche de su jaula y, naturalmente, se coloca el casco; en ese momento el primate adquiere inteligencia y, acto seguido, les pone a 200 monos cascos parecidos al suyo (*no se sabe muy bien de dónde sale tanto mono...*) y los manda a diferentes épocas con una máquina del tiempo inventada por el científico (*este tío sabe inventar de todo).* Su intención es la de cambiar el curso de la historia y que el mundo sea conquistado por los monos.
Como es lógico, ahí estas tú, que con la ayuda de varios personajes irás viajando por el tiempo capturando a todos los monos hasta llegar a su líder.
Las armas con las que contamos para terminar la aventura son:

Una ***espada láser***, con la que podemos golpear a todos los enemigos del juego, destruyendo a algunos y aturdiendo a otros.

La ***red "atrapa-monos"***, con la que iremos capturando a todos los simios esparcidos por las fases.

La ***red de agua***, muy útil para sumergirnos y nadar más fácilmente, ya que nos impulsará con su chorro de agua.

Un ***radar*** que nos indicará la posición exacta de los monos más cercanos.

El ***tirachinas***, que puede lanzar tres tipos diferentes de proyectiles, con los que destruiremos a enemigos desde grandes distancias.

El ***super hoop***, con el que podremos correr a toda velocidad.

El ***sky flyer***, que es un especie de mini-remo que, girándolo con fuerza, nos hará volar durante unos momentos.

Un ***coche teledirigido*** que podremos meter por lugares de imposible acceso para **Spike**.

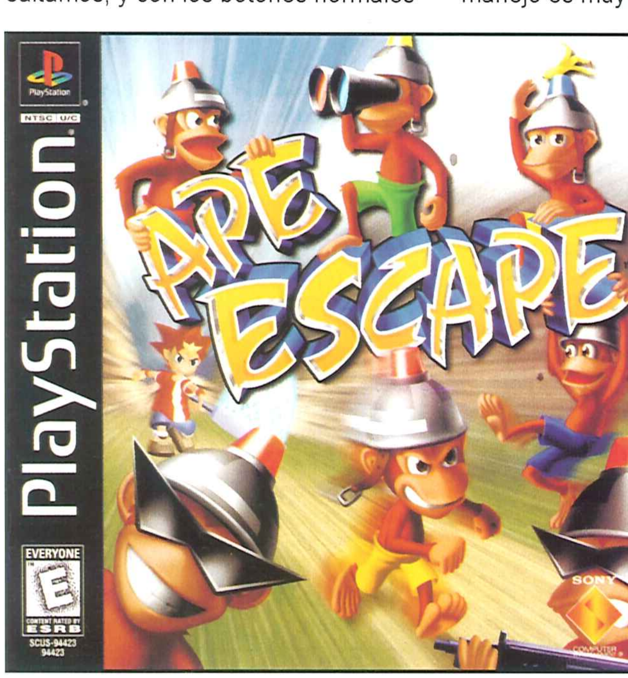
Y por ultimo el ***puño mágico***, que no es más que un guante de boxeo con un muelle, que nos servirá para abrir zonas secretas del juego. Esta arma no será seleccionable hasta terminar el juego.

Además de todas estas armas, **Spike** puede saltar dos veces en el aire, mirar donde quiera, engancharse a los salientes de las rocas, plataformas... y otras muchas acciones más que lo hacen completísimo.

Con todo esto tendremos que pasar 22 fases. No os creáis que son pocas, ya que según vayamos avanzando en el juego, los mapeados se van haciendo más y más grandes, llegando a puntos en los que nos podemos hasta perder. En cada una de estas fases tendremos que encontrar a un numero de monos determinado y unos medallones (*esto es lo mas difícil de encontrar, puesto que no hay radar que nos indique su posición*). Al terminar por completo

una fase habiendo cogido todo, se nos dará opción a un "***time attack***" que consiste en coger de nuevo a todos los monos de la fase pero contra reloj, intentando batir récords de tiempo.
Se nota muchísimo que los programadores de ***Ape Scape*** se han dado unos lotes increíbles de ***Mario 64*** y ***Zelda Ocarina of Time*** ya que las similitudes con estos dos juegos son demasiado evidentes. Concretamente, es una mezcla de estos dos títulos de **Nintendo** en uno, sin llegar por supuesto ni a la suela de los zapatos de estos dos geniales y únicos bombazos de **Shigeru Miyamoto**.
El juego posee unos buenos gráficos, simples pero muy claros y de gran colorido, en los que de vez en cuando se aprecian desapariciones de polígonos.
Las cámaras son muy buenas, dándonos en todo momento un gran ángulo de visión. Podemos elegir que sean automáticas o manuales.
Las músicas son normalitas. Algunas de ellas bastante pegadizas, pero este punto es el más flojo del juego.
Ape Scape tiene una cosa que es buena y mala a la vez; sólo puedes jugar con el ***Dual Shock***, lo que quiere decir que si no lo tienes, o te lo compras o no juegas.
Lo bueno es que utiliza el mando fantásticamente (*es el juego que más partido le saca al pad vibrador de* ***Sony***).
Un analógico se utiliza para manejar a **Spike** y el otro para atacar en la dirección que queramos, con el ***R-1*** saltamos, y con los botones normales cambiamos de arma, pudiendo llevar cuatro a la vez. Pero la cosa es más compleja que eso, por ejemplo, si cogemos el objeto que nos permite volar, tendremos que mover el analógico rápidamente y dar vueltas para poder ascender en el aire. Si nos montamos en una balsa, cada uno de los analógicos se convierte en un remo, hemos de realizar los movimientos reales para desplazar una barca, o si cogemos el tirachinas tenemos que hacer el movimiento real de estirar la goma para luego lanzar la piedra, y otras muchas cosas más que hacen que el manejo sea muy real.
El juego tiene dos finales distintos; el primero de ellos sale si lo terminas sin haber capturado a todos los monos, y el bueno se consigue capturando a todos los simios y encontrando todos los medallones.
La versión *PAL* de ***Ape Scape*** está por suerte en castellano, por lo que todos lo que sean negados en inglés (*y sobretodo en japonés)* están de suerte.
Algo muy destacable que han incorporado los programadores son tres mini-juegos que, según el tanto por ciento de juego terminado, van apareciendo.
Estos juegos son bastante divertidos y muy originales, dotándoles un gran realismo el hecho de usar el ***Dual Shock*** tan bien como en el propio ***Ape Scape***.

El primer mini-juego es de esquí alpino. Lógicamente, los gráficos no son nada del otro mundo pero el manejo es muy realista; cada analógico representa un pie del esquiador, por lo que tendremos que hacer los movimientos reales de los esquíes si no queremos matarnos por un barranco...



El segundo mini-juego es de boxeo. Como supondréis, cada analógico emula el movimiento de un brazo del luchador, pudiendo pegar en cualquier dirección y ángulo.

Y el tercer juego es un "peazo" de mata-marcianos lleno de naves por todos lados a las que tendremos que abatir en un tiempo determinado.









Estos mini-juegos son muy divertidos y le suman muchos puntos a este imprescindible título para todo "plataformero" que se precie.
No se trata de que a partir de ahora nos vayamos a poner a comentar juegos europeos, es que si no hablaba-mos de **Ape Scape** estaríamos dejando pasar un gran juego...

Sbroly
sbroly@mixmail.com





Street fighter Zero 3 Saikyo-Ryu Dojo, asi se llama la conversión del famoso arcade de **Capcom** para **Dreamcast** que ha vendido cerca de 30.000 unidades en su primer fin de semana, colocándose entre los 10 juegos más vendidos. Seguramente os preguntaréis qué puede ofrecer esta versión que no hallamos visto en la de **PSX**. Pues muy sencillo: todos los *frames* de animación del arcade, gráficos en alta resolución, un *scroll* supersuave y la desaparición de las cargas.







Esta versión del ***SFZ 3*** supera en opciones y modos de juego a la de **PSX**, siendo así el juego de lucha 2D más completo en este aspecto. Además de los **Arcade**, **Vs**, **Team Battle**, **Training**, **Survival** y **Final Battle** incluye:

- Un **World Tour** mejorado respecto a la versión **PSX**, con más caminos y tipos de combate, donde podremos crear un personaje a nuestro gusto, variando sus características y poderes especiales, que no tienen los personajes inicialmente (***Zero Combo***, ***Air Guard***, etc.). Al completar el **World Tour** podremos guardar en el VMS nuestro personaje e introducirlo en el plantel de luchadores mediante el **Entry Mode**. Podremos jugar con personajes creados en casi todos los modos de juego.

- El modo **Dramatic Battle**, también mejorado, en el que podremos jugar una partida a dobles contra un personaje controlado por la máquina y hacer todo tipo de combos y burradas sin limitaciones a la hora de escoger personaje, gracias a la potencia de **Dreamcast**.

- El modo **Vs Dramatic Battle** es totalmente nuevo y permite jugar una partida a 3 *players* simultáneos; es uno de los modos más divertidos y adictivos del juego.

Por último, tenemos el modo **Network** que nos permite bajarnos combates preprogramados desde una web de **Capcom** preparada para estos quehaceres. Este modo consiste en conseguir subir de nivel derrotando personajes controlados por la máquina. Podremos disfrutar de los 3 primeros combates con personajes que estén en el **Entry Mode** con el modo **World Tour** completado. Esta opción es prácticamente imposible de aprovechar para los occidentales por culpa del idioma y por la falta de los datos necesarios para conectar la **Dreamcast** a la Red.

En la versión **Dreamcast** del ***SFZ 3*** tendremos la oportunidad de escoger entre la friolera cantidad de ¡¡37 PERSONAJES!! incluyendo todos los del arcade, los de **PSX** y los secretos.

Cuando elijas a un personaje podrás seleccionar entre estos 4 modos de juego:
- **NORMAL**: El clásico combate con los *rounds* predeterminados en las opciones.
- **MAZI**: Quitas el doble de energía al rival, pero si pierdes un *round* eres historia.
- **SAIKYOU**: Es el estilo de lucha de **Dan Hibiki**, que significa "el más fuerte", en el que tendrás una barra de guardia mucho más pequeña, te marearás con menos golpes y quitas menos energía.
- **CLASSIC**: Al estilo ***Street Fighter 2***, sin



2 contra 1... ¿como seguía el dicho?



¿Los finales? Un tanto repetitivos, eso sí...

supercombos y habilidades de los otros modos.
Después de escoger el modo de lucha hay que seleccionar el estilo de entre 3 disponibles:
- **X-ISM**: El sistema de lucha del ***Super Street Fighter 2X***. Sólo podrás realizar un supercombo de nivel único pero devastador. Tendrás golpes y movimientos especiales exclusivos en este estilo para cada personaje.
- **Z-ISM**: El clásico modo de la saga ***Zero***. Podrás utilizar todos los supercombos de cada personaje y almacenar hasta tres niveles. Puedes controlar la potencia y nivel del supercombo según el botón que pulses. También tendrás golpes y movimientos especiales exclusivos.
- **V-ISM**: Este estilo de lucha no te permite hacer supercombos, pero sí el poco utilizado "***Custom Combo***" del ***Street Fighter Zero 2***. El sistema de combo está mejorado, al poder controlar totalmente al personaje, cosa que no se podía hacer en el ***SFZ 2***.
Os hemos desglosado más o menos lo que es el juego en sí. Para nosotros es uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos, ya que la jugabilidad se ha mejorado con la adición de multitud de novedades, como el poder recuperarse en el aire tras un golpe, pegar al oponente cuando está cayendo y en el aire (como en el ***KOF***), crear tu propio personaje, golpes nuevos, posibilidad de conectar el ***Puru Puru Pack*** y demás novedades.
Como no hay juego perfecto, podemos decir en contra de este ***Street Fighter Zero 3*** que los finales son un poco repetitivos, al estar basados en eliminar a **Vega** en su totalidad, aunque tampoco están mal del todo. Creo que hubiera sido mejor que cada personaje tuviera su enemigo final (**Guy** *vs* **Cody**, **Adon** *vs* **Sagat**, etc.). Las músicas tampoco son nada del otro mundo; hay alguna que está bien pero hubieran estado mucho mejor las de antiguas versiones, que te incitaban a silbarlas mientras jugabas.
Y para los perfeccionistas también diremos que al ilustrador que hizo la portada le podrían haber cortado las manos al nacer para que no hiciese aberraciones de este tipo *(donde estará ese gran ilustrador que se ha encargado de las ilustraciones del **Street Fighter 3**)*.
Y la última pega y la peor para nosotros, y creo que para todos los aficionados a los juegos de lucha, es el mando de la **DC** que va muy mal para esta modalidad de títulos. Sin embargo, para arreglarlo tienes la oportunidad de jugarlo con el ***Arcade Stick***, mejor que mejor.

A pesar de estas pegas, el ***SFZ 3*** de **Dreamcast** es imprescindible para los amantes de los juegos de lucha 2D, y la **DC** se convierte en una compra muy apetecible para este sector de jugones, al disponer de una genial versión del ***KOF*** y de ***Marvel Vs Capcom***.

Un consejo, si queréis aprovechar mejor el juego o llega a aburriros, dejad de jugar sólo con **Ken**, **Ryu** o **Gouki** y jugad con personajes más variados como **Karin**, **Sodom** o **Fei Long**; os lo pasaréis pipa, os lo aseguramos.



Evil-Ryu & ^Zer0^

TRUCOS PARA LA VERSIÓN DREAMCAST



Jugar como Crusher Vega:

En la pantalla de selección nos situamos sobre **Vega** y mantenemos el botón *Start*. Después pulsamos **A**, **B**, **L**, **R**, **X** o **Y** para el color.
Crusher Vega tiene una pose especial para el inicio de los combates, un enorme aura en su puño al dar golpes y lo más importante, el *Super Psycho Crusher*. Al manejar a **Crusher Vega** no podremos seleccionar estilo de lucha (aunque no se yo a quien le hace falta que el toro este tenga varios estilos), y solo se puede jugar con él en los modos *Arcade*, *Versus* y *Training*.

Jugar como Shin Gouki:

Para usar a **Shin Gouki**, el más arrasante de los personajes de **Capcom**, mantenemos pulsado el botón *Start* sobre el dibujo de **Gouki** de la pantalla de selección. Después, pulsamos **A**, **B**, **X**, o **Y** para escogerle. **Shin Gouki** se mueve mucho más rápido que **Gouki** y tiene su original doble *go-hadoken* en el aire.

Luchar en el modo Final Battle contra Shin Gouki:

Se escoge el modo **Final Battle** y se siguen los pasos normalmente, como si nos fuésemos a enfrentar a **Vega**, pero justo después de seleccionar la velocidad del juego hay que presionar todos los botones (menos el de S*tart*). Aparecerá entonces el dibujo de **Gouki** y será él nuestro adversario.













Dreamcast ha sido la primera consola afortunada en estrenar la conversión del que, posiblemente, sea el mejor juego de lucha de nuestro siglo, mejorando aún más si cabe lo inmejorable.

"Transcending history on the world... a tale of souls and swords..." así comenzaba la sorprendente intro de aquel juego de lucha que aprovechó al máximo las posibilidades de esa consola en todos los aspectos.

Tras una larga temporada desde que apareciese la versión arcade, nos llega por fin la conversión doméstica de ***Soul Calibur*** para una consola que hoy en día debemos considerar de lujo (por su inexistencia en versión europea). Creo que si **Namco** hubiese conversionado para **PlayStation** esta segunda entrega, aunque fuese con la misma tecnología de la primera, habría conseguido un acabado bastante considerable, teniendo en cuenta la calidad de ***Tekken 3*** (*¿tan difícil es poner algunos personajes y golpes nuevos partiendo de la misma base?)*. Habría sido más productiva y comercial (sé que no quedaría como la máquina, pero al menos la diversión sería la misma).

Parece que el antiguo afán de conversionar una recreativa "quede como quede", se ha perdido y ahora las compañías no reproducen versiones caseras si no ven que se van a aproximar bastante a la base original. Esto es una pena, ya que la jugabilidad, adicción y diversión se podrían mantener intactas. Bueno, lo importante es que lleguen a formato doméstico, sea el que sea, y este título a buen seguro es un excelente reclamo, así como un motivo de bastante peso como para adquirir una **Dreamcast,** que este otoño estará en las estanterías de las tiendas especializadas.

Pasemos a comentar las suculentas excelencias que tiene este precioso juego de lucha, que goza no sólo de las mejores texturas en vivo y en directo, sino que tiene un diseño de personajes bastante atractivo, tanto para los héroes como para los villanos (*hay que reconocer que hay más de una sensual belleza poligonal suelta en el interior del juego*). El vestuario es admirable, por el buen confeccionado que tiene. Las armas son muy variadas y espectaculares, dando sensación de estar forjadas con suma maestría. Mención especial merecen los escenarios, que en mi opinión son los más bellos vistos en un juego de lucha contemporáneo (*nada de calles llenas de gente en contaminados ambientes urbanos, el juego está basado en una época donde se respiraba aire puro y en la cual reinaba la belleza natural del paisaje*). En el apartado musical, nada de composiciones cañeras con batería y guitarrazos; todo lo contrario, una música orquestal muy tranquila y relajante, soberbia se mire por donde se mire. Al igual que en ***Soul Edge***, se nos da la posibilidad de elegir la melodía que acompañe a cada uno de nuestros combates.

Todo en el juego es sublime y hermoso, las voces y gritos de los personajes son llamativos, y os aseguro que no oiréis crujir el acero en otro juego de una forma tan melódica como se oye aquí. Cada uno de los personajes no sólo se mueve con absoluta naturalidad y realismo (gracias a la captura de movimientos) sino que demuestran tener una absoluta maestría en su arte (*no tenéis más que observar las katas que hacen los luchadores, seguro que flipareis igual que en las películas de artes marciales*). Es totalmente digno de ver el dominio que demuestran con el manejo de armas, que pasan y







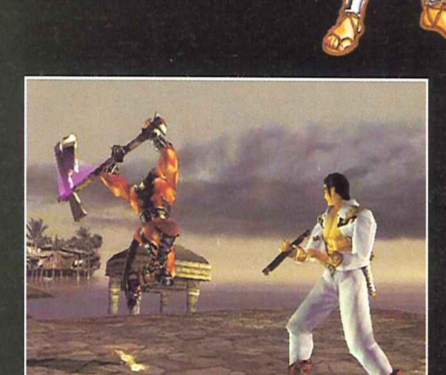
barra de energía de las armas y que el desarrollo de los combates se sitúa en un entorno por el que nos podremos mover libremente en 3D, tal y como en el último de los ***Virtua Fighter***. ***Soul Calibur*** mejora en todos los aspectos a su antecesor, y entre sus puntos fuertes incluyo la historia, que continúa con precisión el argumento del juego anterior. En él se narra como el **Capitán Cervantes**, uno de los piratas más terribles del momento,

agitan alrededor de su cuerpo mientras saltan o golpean con los pies. Es espectacular; un juego capaz de despertar con creces el entusiasmo de los menos aficionados.
Si ya de por sí la máquina es impactante, ¿cómo será la versión final, a la que han mejorado todas las texturas e incluido opciones nuevas?. Hasta ahora sólo hemos podido ver una demo, ya que a fecha de escribir este texto no se encuentra en el mercado la versión completa. **Sega** va a vender muchas consolas con este juego, como ya lo hiciese en su día con la **Saturn** y su ***Virtua Fighter***. Personalmente, opino que aunque **Sega** y **Namco** sean líderes en el sector recreativo por sus buenos simuladores, **Sega** puede superar en conducción a su competidor, aunque no alcance en lucha el nivel del **Namco**. A nivel técnico sí que podría, pero no en espectacularidad. Creo que los luchadores de **Namco** hacen flipar al público más que los de **Sega** (*eso sí, ambas compañías saben plasmar la belleza en sus polígonos tanto en escenarios como en personajes*). Cabe decir que esta vez el juego consta de hasta 18 luchadores, incluyendo caras ya conocidas y otras completamente nuevas. Los luchadores de ***Soul Edge*** que repiten en ***Soul Calibur***, lo hacen con unas aumentadas posibilidades de ataque y defensa, pudiendo acumular energía para potenciar el impacto de nuestros golpes. Es curioso anotar que desaparece la

adquirió las malvadas espadas gemelas ***Soul Edge.*** Una vez poseído por las espadas del demonio, mató a su tripulación entera y destruyó su residencia en un puerto de España. Temporalmente satisfecho de su deseo por consumir almas, las malvadas espadas descansaron, aunque siempre estarían dispuestas a devorar el espíritu de todo aquel que se atreviese a empuñarlas. No voy a desvelar la historia hasta que no tengamos el juego completo, pero os adelanto que **Sophitia** le planta cara al poderoso **Cervantes** y que por poco no lo cuenta, de no ser por la intervención de **Taki** (*si resultará que las chicas aquí tienen lo que hay que tener... ^_^*), que al final vencerá al españolito de marras.
Entre las novedades que aparecen en **Dreamcast** se encuentra un **World Tour Mode**, muy al estilo del ***Street Fighter Zero 3***, en el que viajamos por el mundo en busca de los más variados oponentes, que se nos enfrentarán en cada localización de una manera distinta, dificultándonos las condiciones de victoria. En cada combate que concluyamos con éxito se nos dará unos puntos acumulables, con los que descubriremos escondidas localizaciones e ilustraciones. También se sabe que se podrá jugar llevando a **Cervantes** como personaje oculto, pese a su inexistencia en la versión arcade.
Ya sólo queda esperar a oír las nuevas melodías, y sobre todo la *intro* exclusiva que **Namco** prepara para sus conversiones domésticas (*hay que destacar que hasta hace muy poco ningún vídeo superaba la intro de* ***Soul Edge***).

Paciencia, que el lanzamiento del juego se hará efectivo en breve.

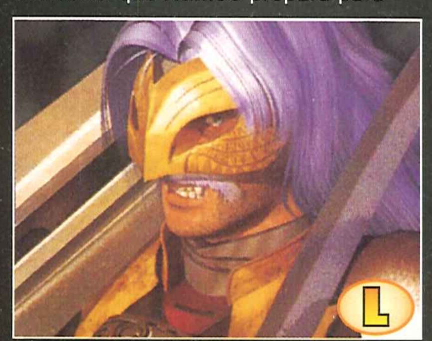
Endimion
endimion@bbvnet.com













Power stone se ha convertido en un fenómeno en Japón. Tiene hasta su propia serie de animación, realizada por el equipo responsable de series como *Ruroni Kenshin*, que actualmente se emite en nuestras pantallas.



En un mundo mágico existe la leyenda de las ***Power Stones***, 3 diamantes mágicos que cumplirán los deseos de quien los posea. Esta es la historia de **Power Stone**, la conversión del arcade de lucha 3D de **Capcom** para **Dreamcast,** que vio la luz en Japón a finales del mes de febrero, y que dentro de poco será uno de los primeros juegos en acompañar el lanzamiento en nuestro mercado de la consola de **Sega.** Para empezar, os puedo decir que este no es un juego de lucha cualquiera. Más bien lo tendríamos que catalogar dentro de un nuevo estilo de videojuegos de reciente aparición como ***Ehrgeiz*** y ***Destrega*** de **PSX**. La principal característica de estos juegos es la total capacidad de moverse e interactuar con el escenario. No caigáis en el error de creer que en otros juegos de lucha 3D (como el **Tekken 3** o **Virtua Fighter 3**) te puedes mover a tus anchas, ya que sólo usando algun movimiento rotatorio de evasión o golpe especial lograrás dar la espalda o pillar de lado a tu rival, lo que limita el movimiento de los personajes en el escenario. Aclarado este asunto, os puedo asegurar que la compañía japonesa no se ha conformado con realizar una mera copia de los juegos de este tipo, sino que ha mejorado los aspectos más pobres que podíamos apreciar en ellos, y además lo ha dotado de un estilo y personalidad propios. Los aspectos más mejorados son el control y la interactividad con el escenario. Con sólo 4 botones podemos ejecutar todo tipo de acciones, como saltar, coger y lanzar objetos, hacer llaves, subirte y trepar por un poste para lanzarte sobre el rival, colgarte del techo, golpear cuando estás colgado, además de *combos*, *supercombos* y un largo etcétera, que convierten a este título en uno de los más completos en el apartado de movimientos.



El plantel de personajes no es muy extenso: sólo 8 personajes, más 3 secretos, hacen un total de 11 personajes seleccionables. Aunque os parezcan pocos, son geniales. Parecen sacados de un manga, ya que **Capcom** se ha preocupado de dotarles de una gran personalidad y carisma, como sólo las grandes compañías japonesas pueden hacerlo.

Una de las características más peculiares del juego es la posibilidad de transformar a los personajes durante un breve período de tiempo al conseguir las **"Power Stones"** (piedras de poder), que están esparcidas en el escenario y que también se pueden robar golpeando al personaje que las tenga. Cuando un personaje consigue las 3 piedras sufre una transformación, aumentando su nivel de ataque y defensa de una manera espectacular. Una vez transformados disponemos de ataques distintos, del tipo *Hadoken* o *Shoryuken* de ***Street Fighter***, además de 2 *superataques* demoledores (*por poneros un ejemplo,* ***Wan Tam*** *se transforma en una especie de superguerrero del espacio y uno de sus superataques es similar a la* ***fuerza universal*** *de* ***Son Gokuh***.) por personaje. Cuando un rival se transforma no te queda más remedio que escapar y esquivar el aluvión de golpes que se te viene encima.

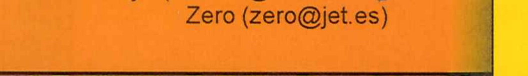
En esta versión doméstica se han incluido nuevos modos de juego, destacando el ***Power Stone Collection***. Este modo nos permitirá salvar en nuestra ***VMS*** (la tarjeta de memoria de **Dreamcast**) nuevas armas, personajes, modos de juego y otros extras que conseguiremos al completarnos el juego con todos los personajes, y de algún otro modo un tanto especial.

Power Stone es una de las primeras recreativas creadas sobre la placa ***Naomi***, semejante en prestaciones al ***Model 3*** de **Sega** (***Daytona Usa2, Spike Out***, etc...) y basada en la arquitectura interna de **Dreamcast**. Por lo tanto, la conversión es perfecta y el nivel técnico impresionante. Las texturas son perfectas, el colorido increíble y la animación brutal (*acostumbraos; con la* ***Dream*** *¡todos los juegos a 60 Fps!*). Hay que felicitar a los diseñadores de **Capcom** que han dado al juego un look

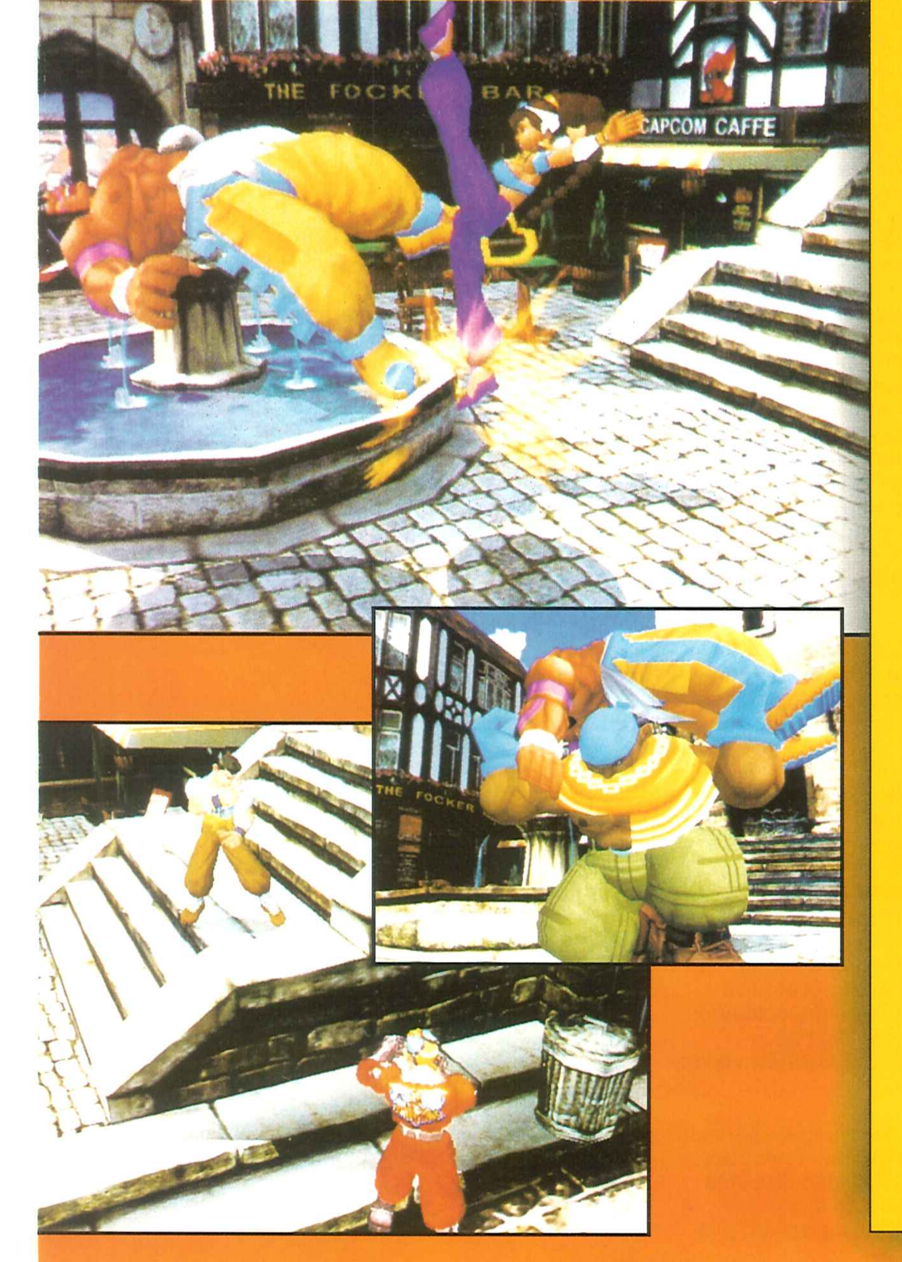
manga que lo favorece notablemente. La música también está a la altura que esta producción merece: es sensacional y superpegadiza. Como aspectos negativos: la poca cantidad de personajes, la incapacidad de cubrirte de los golpes (*sólo se pueden esquivar*), y un desarrollo rápido y frenético (*a veces parece una peli de **Jackie Chan***) que te puede liar al principio. La intro y finales son los típicos de **Capcom** (*fotos y más fotos, pero me gustan*), aunque me habría gustado más que se hubiese incluido una intro de dibujos animados en la versión doméstica.

Para finalizar, deciros que es un gran juego, muy recomendable para los fans de **Capcom**, para los no iniciados y para aquéllos a quienes les gustó el ***Ehrgeiz*** o ***Destrega*** de **PSX**, a los que supera ampliamente en lo referente a calidad técnica y diversión.



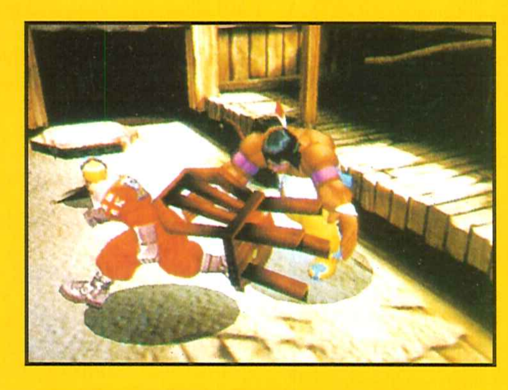


Evil Ryu (morcer@teleline.es)
Zero (zero@jet.es)



DECORADOS INTERACTIVOS







Aquí tenéis una muestra del buen uso que se puede dar a los decorados, pudiendo actuar casi totalmente libres...

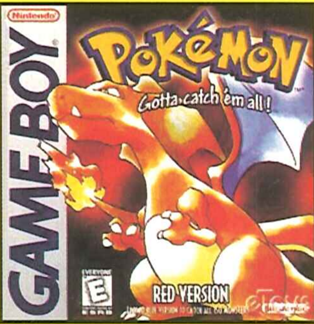


Tras asesinar a los maquiavélicos y temidos 'Tele-Tubbies', noticias del extranjero revelan el actual objetivo de este ser apocalíptico: ¡¡¡La conquista del universo!!! Tal como predijo Nostradamus... ¡¡...el fin de la humanidad está cerca!!

Pikachin invade la GameBoy

Pocket Monster es aquella serie que hace algún tiempo hizo que una gran parte de la población infantil japonesa sufriera un ataque epiléptico durante uno de sus episodios. Lejos de entrar en la polémica de si los servicios informativos informan pero mal (*se dijo de todo, incluso que todas las series japonesas pueden provocar* epilepsia, *y dieron a entender que cualquiera puede sufrir un ataque* epiléptico, *incluso sin tener esta enfermedad*). Ahora queremos hablar del que es el bombazo de los *videojuegos* allá por donde pasa la serie.







Existen varias versiones de ***Pocket Monsters*** para las consolas de ***Nintendo***. Pero sin duda la más jugada es la de la pequeña y más antigua consola que está funcionando todavía en la actualidad, la **Game Boy**.
Las saga mas importante de los ***Pokemon*** de **Game Boy** mezcla a un juego de rol y una mascota virtual, siendo posible poder conectar dos **Game Boy** incluso con distintos *cartuchos*. La verdad es que el sistema de juego está muy bien pensado. Prácticamente es un ***tamagotxi*** para **Game Boy**, que tu crías, alimentas, juegas con él... y luego lo puedes enfrentar con los de tus amigos por medio del *cable link*. Esta es la posibilidad más divertida, pues según lo bien que cuides a tu ***Pokemon***, éste será más fuerte y tendrá más posibilidades contra otros monstruos. Además, según va derrotando a tus amigos el monstruito adquirirá experiencia que le será muy útil para conseguir el ***Pokemon*** invencible que todos buscamos. También existe un juego de cartas y un *pinball*.



LAS VERSIONES DE POCKET MONSTER:

POKEMON COLORES

Existen varios cartuchos de ***Pokemon*** que se identifican con varios colores. Cada color es una rama monstruos que controlan varios elementos: fuego, agua... etc.

Pokemon rojo y ***azul*** aparecieron en EEUU el 28 de *septiembre de 1998*, y actualmente se sitúan entre los 10 juegos más vendidos para todas las consolas (*el éxito de la serie de* ***TV*** *también tuvo que ver*). Ambos contienen 150 monstruos. Está a punto de aparecer ***Pokemon rojo*** en *yankilandia*. ***Pokemon azul*** y ***amarillo*** son ediciones especiales en Japón con lanzamientos de pocas unidades, y están altamente cotizados, pero el ***amarillo*** es algo más fácil de conseguir. También existe una **versión *verde* y *pichaku***.



Pokemon gold y ***silver***, de reciente aparición en Japón, contienen más de 250 monstruos. El problema es la incompatibilidad de estos nuevos cartuchos con respecto a las versiones más antiguas. Esto es debido a la evolución que sufren y a que son versiones especiales para **Game Boy Color**, que además es absolutamente incompatible mediante *cable link*. Ya está anunciado el ***Pokemon Picross*** para la pequeña de **Nintendo**.



POKEMON CARD GAME

Similar al anterior pero con el aspecto de un juego de cartas. En vez de criar un ***Pokemon*** tenemos una baraja de cartas con dibujos de montruitos, que ampliaremos según avancemos en el juego. Esto recuerda en cierto modo a ***Magic the Gathering***.

POKEMON PINBALL

Pues eso, un *pinball* de ***Pokemon***. Lo cierto es que es bastante mediocre. Sólo tiene 2 tablas y son demasiado simples. Se nota que simplemente quisieron aprovecharse del éxito de la serie y lanzaron este aburrido y poco innovador juego al que pusieron a **Pikachu** en una esquina. Una pena...

PANORAMA ESPAÑOL:

El panorama español no es ni mucho menos como el japonés y el americano, pero ante el rumor cada vez más fuerte de que dentro de poco nos invadirán los monstruos no podemos hacer oídos sordos. Es posible pues que en breve veamos a todos los chavales con sus **Game Boy** en los bolsillos, dando lugar a un *boom* muy similar al que tuvo lugar cuando surgió la fiebre de los ***Tamagotchi***. Pero para que esto suceda tendrían que ocurrir varias cosas; la primera es que la serie comenzara a emitirse al mismo tiempo que el lanzamiento de los cartuchos, y en una buena franja horaria, y lo segundo y más importante es que el juego esté traducido al castellano. ¿**Nintendo España** conseguirá que todos suframos una fiebre **Pikachu**?. No lo sabemos, pero todo está en su mano, o en su bolsillo ^_^.

Mangafan
is.mangafan@ispland.com



El *boom* de los juegos de terror empezó con la aparición del ***Resident Evil***, convirtiéndose en uno de los títulos más vendidos de todos los tiempos (*y su segunda parte mucho más).* Pero este tipo de juegos nació mucho antes que este exitoso ***RE***. Ya en la **Nintendo 8bits** habían "*Terror Adventures*" y uno de ellos en concreto pertenecía también a la conocida casa **Capcom**, con un argumento muy parecido a ***Resident Evil***; o el pionero ***Alone in the Dark*** siendo el primer juego de terror en 3D. En él teníamos que entrar en una mansión en medio del bosque llena de *zombies*, criaturas raras... ¿os suena el argumento? (*se puede decir que este título es el* ***Resident Evil "0"*** *por su idéntica forma de juego*). Y si nos adelantamos un poco en el tiempo, nos encontramos con otro gran titulo para **Super Nintendo** llamado ***Nosferatu*** en el que un típico Drácula secuestra a una típica novia de un típico "prota" que, como es lógico, se adentra en un castillo lleno de peligros para salvarla. Este juego contaba con una gran ambientación y excelentes gráficos, siendo uno de los juegos para esta plataforma que más "miedo" dieron en el momento de su aparición en el mercado español de videojuegos.

Pasando ya a la actualidad, nos encontramos con otros muchos títulos de este género de gran calidad, como pueden ser por ejemplo: ***Parasite Eve, Silent Hill, Clock Tower***... y muchos más que en este dossier comentaremos un poco más a fondo.

Sbroly
sbroly@mixmail.com

BIO HAZARD
RESIDENT EVIL



¿Por dónde empezar si no?

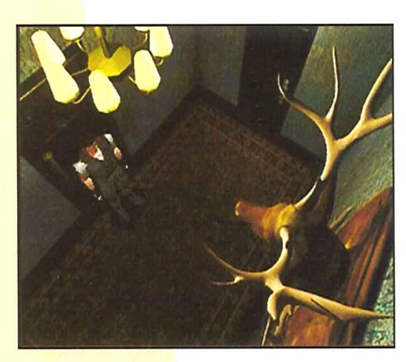
No podíamos hacer referencia al género *"survival horror"* sin homenajear a la saga que marcó el estilo a seguir por el resto de las compañías y que ha pegado fuerte en el pasado, en el presente, y que lo seguirá haciendo en el futuro. Ello siempre gracias a una intrigante historia llena de acción y aventura que enlaza las distintas partes que repasaremos a continuación.

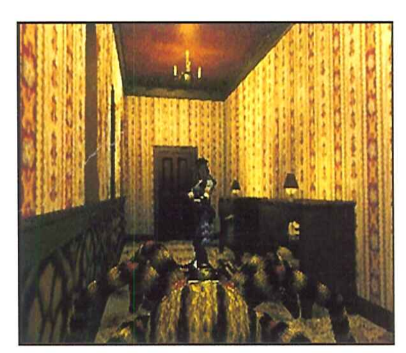
Todo empezó en una apartada mansión en la isla de Raccoon, donde la corporación **Umbrella** ha llevado a cabo durante años una serie de experimentos de laboratorio; pero unos informes han dado la voz de alarma al haberse presentado unos ataques de antinaturales caninos, entre otras monstruosidades, en las proximidades de la ciudad. Por este motivo se decide mandar dos equipos **S.T.A.R.S** (**Tácticas Especiales y Escuadra de Rescate**) para que investiguen los sucesos. El primer equipo es el **"Bravo"**, compuesto por **Enrico Marini** (líder del grupo por ser el más especializado), **Richard Aiken** (experto en comunicaciones), **Forest Speyer** (especialista en vehículos), **Kenneth J. Sullivan** (experto en química y terrenos de combate) y la más jovencita (que termina por ser la única superviviente), **Rebecca Chambers** (reclutada por sus conocimientos médicos). Pero este equipo desaparece inmediatamente al llegar, así que tras éste, va el equipo **"Alpha"**, para tratar de averiguar lo que realmente pasa.

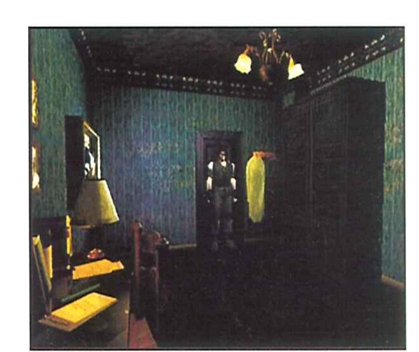
Entre los miembros del equipo **"Alpha"** están **Albert Wesker** (líder de este grupo) **Joseph Frost** (especialista en vehículos), **Brad Vickers** (piloto y experto en computadoras), **Barry Burton** (confiado y veterano especialista) y nuestros protagonistas, **Chris Redfield** y **Jill Valentine.**

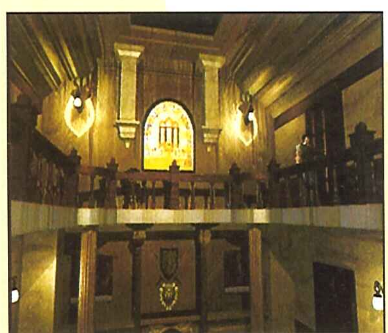
La aventura tendrá distinto desarrollo según escojamos a él o a ella. Mientras que **Chris** es más fuerte, resistente y sabe arreglárselas solito, **Jill** es más débil, puede transportar mejores armas, más utensilios y, encima, **Barry** le ayuda en situaciones críticas, y, dependiendo de lo que hagamos, incluso se sacrificará por ella si es necesario. De este modo nos queda la machista postura de que la chica hace las veces de nivel fácil y el chico de difícil. Ambos protagonistas tendrán que confluir en un final común, que es escapar en el helicóptero de **Brad** con **Rebecca** y **Barry** (dependiendo si le permitimos que muera por nosotros o no).

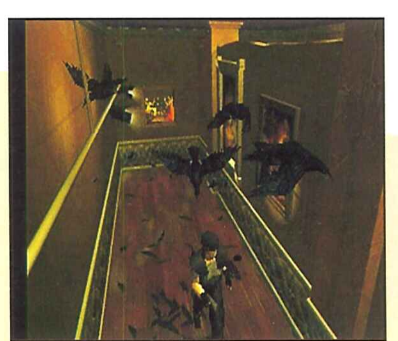
El argumento básicamente se basa en huir y sobrevivir destruyéndolo todo para que no haya más problemas, pero claro,

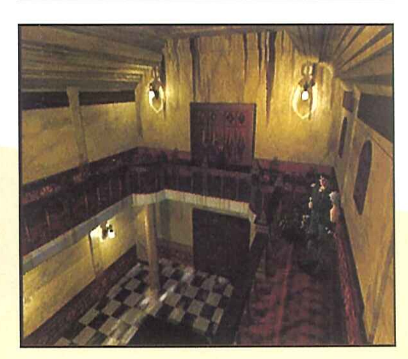










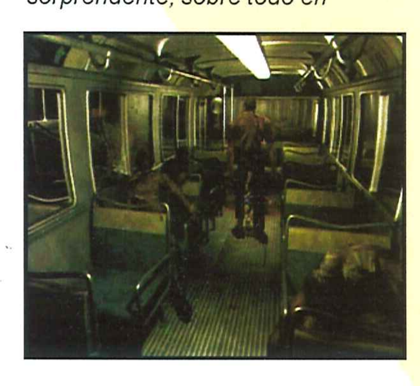


el origen de la historia se debe a un virus que a todo ser viviente que contamina lo convierte en zombie u otro tipo de monstruo. Lo que no se supo en su momento es que habría una segunda parte, en donde se nos explicaba que el virus se había extendido tanto por los alrededores de la mansión, llegando a contaminar a la ciudad de Raccoon, situada en la misma isla. Es entonces cuando comienza la segunda parte que tiene como protagonistas a **Claire** (la hermana de **Chris Redfield**), una periodista que ha llegado al lugar en busca de su hermano. El otro protagonista es **Leon**, toda una joven promesa para la policía de Raccoon, que venía a la ciudad para empezar su primer día de trabajo. Ambos se encuentran en mitad de una población inundada de desagradables criaturas, desconcertados por desconocer lo que pasa. Así pues, el objetivo de esta segunda parte es investigar los sucesos para encontrar respuestas a sus preguntas, y de paso acabar con lo que puedan en su camino antes de emprender la huida. Cabe anotar la curiosidad de que si conseguíamos llegar a refugiarnos en la estación de policía sin pegar un tiro podíamos matar a un **Brad** convertido en zombie que, si lo abatíamos a tiros, nos daría la llave para cambiar nuestro vestuario por capricho. Pero si este piloto de la anterior entrega, que consiguió salir ileso en el juego anterior, está infectado con el virus, nos puede indicar que los demás que escaparon también pueden estar infectados.Por consiguiente, parece ser que no falla el pronóstico pues, en la tercera parte de la saga (***Resident Evil Nemesis***), continuamos la historia donde se quedó la primera parte, manejando a una **Jill Valentine** que cada vez está siendo más afectada por el virus, y cuyo objetivo es conseguir una cura que consiga abatir al mismo. Pero además, ella ha vuelto con el propósito de salvar a los posibles supervivientes del lugar mientras **Chris Redfield** ha viajado a Europa persiguiendo a la corporación **Umbrella**, con el fin de que pague por sus estropicios. **Jill** no estará sola, ya que en su búsqueda se le une **Carlos Oliveira.**Habrá otros personajes claves en esta aventura que ya se comentará en su correspondiente *review.* Otra continuación paralela a la historia es el ***Resident Evil Code Veronica*** que aparecerá en breve para **Dreamcast**. Si el ***Nemesis*** era la continuación de la primera parte, este ***Código Veronica*** hace lo mismo con la segunda, así que será protagonizado por **Claire Redfield**. La cuestión es: ¿se solucionarán los problemas que hay con la corporación **Umbrella** en alguno de estos dos recientes títulos, o habrá que esperar a otra parte más en la que volvamos a llevar a **Chris** para que llegue al fondo del asunto?. Conociendo a **Capcom** creo que vamos a tener **Umbrella** para rato, dándonos zombies para que no nos aburramos abatiéndolos a tiros. Todo apunta a que **Capcom,** mientras tenga "rollo" para darnos, tiene en esta saga toda una mina y una gallina de los huevos de oro.



Pero no es sólo la historia lo que ha catapultado a la fama a los ***Resident***, sino la acción y ambientación de los mismos, todo un despliegue técnico que nos posibilita envolvernos e introducirnos de lleno en la acción, creando esa agobiante y terrorífica atmósfera de tensión de no saber qué va a pasar, que ha seguido en otros títulos como ***Dino Crisis***, y que otras compañías han copiado siguiendo su escuela. Así pues, cuando te esperabas que algo ocurriese, y cuando ya te habituabas a la tranquilidad, de repente y de la forma más inesperada, surgía el susto que nos hacía dar el consabido bote de nuestro asiento. Todo gracias a un derroche de rutinas gráficas y efectos sonoros, de los que se podrían destacar las fabulosas renderizaciones y estudiadas perspectivas de cámara que nos permitían seguir la acción sin perder detalle alguno, los cinemas que acompañan a cada título (*que ayudan a seguir el argumento, que en ocasiones nos daba la sensación de estar inmersos en una buena película de terror, todos ellos con una calidad sorprendente, sobre todo en*







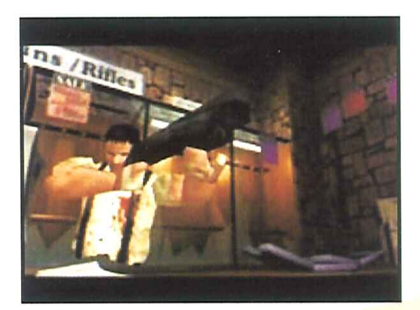
animación y diseño, que no sería posible sin la precisa utilización de avanzadas estaciones de trabajo). El sonido no desmerece en absoluto, y el saber captar tanto efecto no ha sido tarea fácil. ¿Qué decir de la música?. Se ajusta perfectamente y gracias a ella podíamos saber si una habitación







estaba libre de peligro, ya que sonaba una relajante melodía. Así, la música nos podía avisar del peligro inminente, creando un ambiente de alerta que aun así no nos evitaba el susto, incluso sabiendo el momento justo en el que, de repente, iba a surgir el bicho. Por lo tanto, se nos hacía complicado librarnos de la terrible impresión.Hay que añadir que cada ***Resident Evil*** suponía una superproducción de su compañía creadora, y no se escatimaban los esfuerzos que fuesen necesarios para lograr todo un éxito de ventas a nivel mundial. Y de hecho lo lograron pues, por ejemplo, el lanzamiento de la segunda parte se convirtió en el juego más vendido del mundo en su día, poniendo un tope muy alto a superar.El éxito fue tal que incluso llegó a conversionarse en todas las plataformas de videojuegos vigentes. Tanta gloria ha hecho que se llegue a un acuerdo para llevar al celuloide las aventuras que sufrimos y disfrutamos en nuestras casas, así que no está muy lejano el día que veamos en la gran pantalla a nuestros personajes más emblemáticos encarnados por actores de carne y hueso. Lo que sea con tal de que **Capcom** consiga explotar al máximo el filón, pues, si hace falta, trata de vender lo mismo por segunda vez introduciendo alguna que otra mejora, como es el caso del ***Resident Evil Director´s Cuts,*** que es el primero de toda la vida pero con algunas novedades, que si bien no afectan al trasfondo de la aventura, resultan de lo más curiosas. Por ejemplo: nuevos trajes, armas y localizaciones que harán despertar nuevamente el interés por un mismo producto.
En el ***Resident Evil*** de **Nintendo 64** tenemos un *remake* de la segunda parte con las texturas y resolución de la versión PC y con nuevos *ítems* para usar y sitios por visitar, lo que sea para llamar de nuevo la atención. Mención especial merece el esfuerzo que ha invertido la compañía en incluir todos los vídeos en un cartucho para **Nintendo 64**; sabemos lo costoso que es para esta consola, pero aun así lo han hecho. **Capcom**, pese a lo que explota sus productos, ha sabido siempre ofrecer una amplia gama de títulos de todo tipo y ha sabido satisfacer al público con creces, por eso su labor diaria por





nosotros, los jugones, es digna de alabanza. Es, sin duda, una de las mejores compañías de Japón y por lo tanto del mundo.

Endimion
Endimion@bbvnet.com





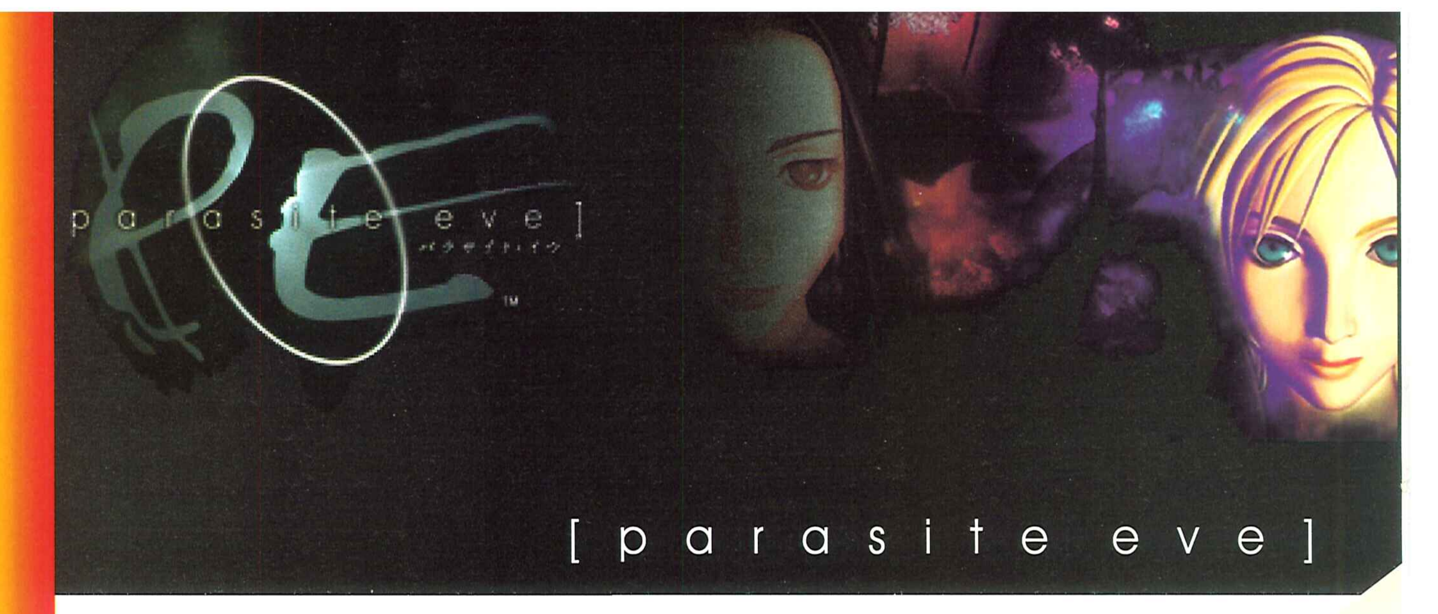


Capcom ha sido quien ha hecho, al igual que ya ocurrió con los juegos de lucha, que un género como los *horror games* prolifere, gracias a su ***BioHazard***. En la actualidad, **Capcom** tiene que competir con otros muchos juegos y empresas dentro del mismo género.

Se dijo que **Dino Crisis** sería el juego que intentaría reducir un poco el éxito de un título tan increíblemente bueno como es ***Silent Hill***. Para ello utilizarían un montón de elementos que no sé yo si son los adecuados para tal misión. Pero vamos a examinarlo detenidamente.
La historia está calcadísima a la de ***Jurassic Park***. Una isla donde se realizan experimentos genéticos con dinosaurios, y donde todo se va al garete gracias a un fallo, con el consiguiente envío de una patrulla que ha de intentar salvar a los supervivientes.
El equipo está formado en un principio por 2 personajes en la opción **normal** y 3 en la **fácil** (uno más que ayudará dando pistas), pero básicamente controlamos a una chica que se llama **Regina**. Gracias a ella podremos superar todos los obstáculos.
Para que nos podamos mover con soltura por la isla, se ha dotado al juego con un motor 3D completo, muy similar al del ***Silent Hill***, en vez de las imágenes *pre-rerentizadas* de la saga ***BioHazard***. El punto a favor es que tiene bastante más definición que esta saga, e incluso que ***Silent Hill***. El punto en contra es la excesiva simpleza en los decorados. Están totalmente faltos de detalles, y esto no sólo hace que lo veamos como un juego demasiado simple, sino que además consigue desorientarnos sin saber hacia dónde nos dirigimos (*a veces cansa ver tantas rejas*).
Silent Hill tenía un pueblo completamente definido, con todo lujo de detalles, donde entras en una casa y ves todos los objetos por las mesas, las decoraciones... sencillamente genial. Pero desde luego *Dino Crisis* no le supera en eso.
Sobre el punto divertido... bueno, como ya dije en el artículo de ***Silent Hill***, no creo que el genero de dinosaurios cause mucho terror, sino más bien suspense. En ese sentido, el que me ataque un dinosaurio, y la música de terror envolvente (*que no está mal, pero que no pasa de salirse de lo clásico*) no consiguen meterme miedo. Si lo miramos como el tipo de juego que es, es bueno, con un guión interesante, sin grandes expectativas (*seguro que es mejor que el de* ***Jurassic Park***, *pero para eso no se necesitaba mucho*).
Sobre el punto de la adicción, seguro que te engancha, pero sin pasarte; te incita a continuar la partida, pero no te mantendrá pegado al sillón sin poder despegarte. El problema es la extrema brevedad con la que terminarás el juego, en apenas 5 ó 6 horas (*eso sin conocer los enigmas*). ***Dino Crisis*** en muchas ocasiones da la sensación de no ser más que simple relleno en el panorama del videojuego, pero mal juego no lo es tampoco. Es, simplemente, otro juego de genero con una buena realización que no creo que pase a la historia. Este juego te gustara más cuanto menor sea tu edad (*sabemos que los dinosaurios gustan mucho a los chavales entre 8 y 16 años*). Un juego sin duda a tener en cuenta, pero que desde luego no llega a la altura de la saga ***Resident Evil*** y en ***Silent Hill***.

Mangafan
is.magafan@ispaland.com





[parasite eve]

Quizás este sea el juego de **Square Soft** con mejor ambientación de todos los que ha producido.
Su elaborada historia está basada en una novela japonesa llamada también "*Parasite Eve*".
Este libro fue todo un éxito en su país de origen, haciéndose también una película de imagen real con el mismo nombre.
El juego está basado en el libro, ya que tiene muchas escenas y personajes totalmente creados por **Square**, sin ir más lejos, la protagonista del libro no se llama **Aya Brea** como en el juego.
Centrándonos en éste, podemos decir que realmente no es que dé miedo, es algo diferente; ***Parasite Eve*** nos tiene en constante tensión con su tétrica visión de Manhattan (*casi siempre de noche*) y desvelándonos poco a poco todos los entresijos de su argumento.
Gráficamente está bien, mezclado fondos *pre-renderizados* con personajes en 3D (*como en el **Final Fantasy VII***).
Las luchas no son por turnos, como nos tiene acostumbrados **Square**, sino que tenemos libertad de movimientos para esquivar los ataques del enemigo. **Aya** va equipada con pistolas, metralletas y demás armas; también puede realizar todo tipo de magias para darnos vida, aumentar la fuerza, lanzar rayos energéticos...
La banda sonora que acompaña al juego está perfectamente escogida, con melodías que te adentran aún mas en la trama argumental.



Los personajes más importantes del juego son:

Aya Brea: Protagonista de esta historia y único personaje que podemos manejar. Sus grandes y verdes ojos te cautivarán.

Maya Brea: Hermana de **Aya** y de la que no sabremos nada hasta concluir el juego.

Melissa Paerce/Eve: La "mala" del juego y antes famosa cantante de ópera.

Daniel "Bo" Dollis: Policía y compañero de **Aya**. Este voluminoso hombre de raza negra te sacará de más de un apuro.

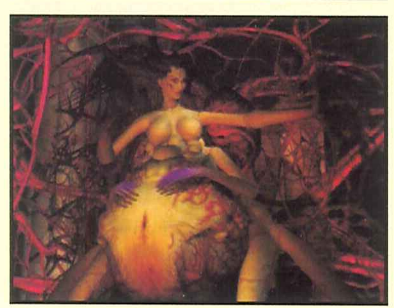
Ben Dollis: Hijo de **Daniel**, su papel en el juego no es muy importante, sólo aparece dos o tres veces.

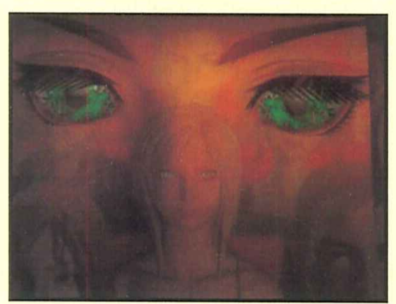
Kunihiko Maeda: Científico que viaja de Japón a América para investigar los raros acontecimientos ocurridos, inducido por un suceso parecido ocurrido en su país.

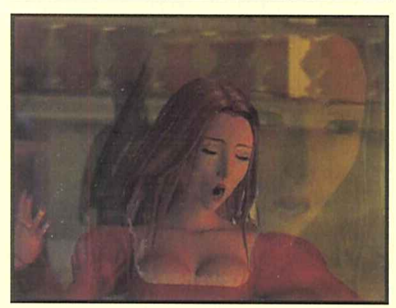
Dr. Hans Klamp: Por culpa de este personaje se crea todo el follón.













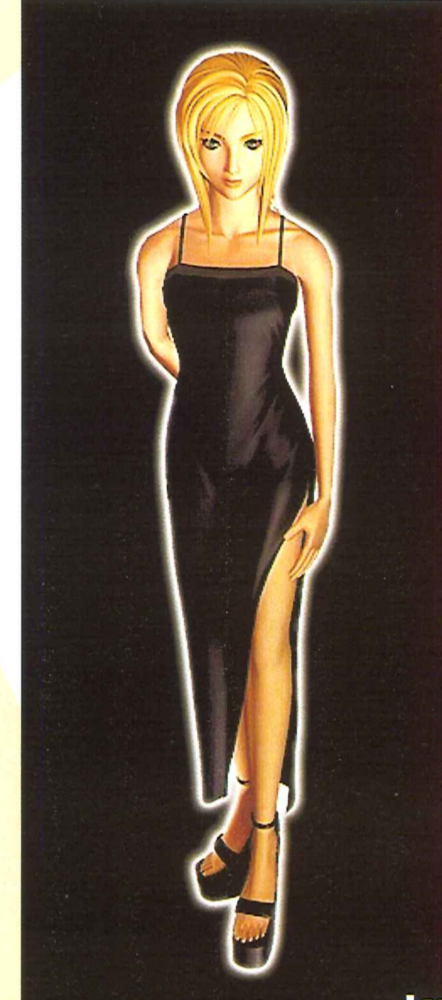
La historia del juego es la siguiente:
Un día, **Aya Brea** es invitada a un concierto de la famosa **Melissa**, pero algo tremendamente extraño sucede en medio de la función: todas las personas allí presentes empiezan a arder. **Aya** siente en lo más profundo de su corazón que ella misma y **Melissa** tienen algo que ver con lo ocurrido.
Después de mantener una lucha contra **Eve**, **Aya** se ve a ella misma pero de pequeña en un espejismo, viniéndole en ese momento una extraña visión en la que está en una camilla de un hospital... y no sigo contando por si alguien no ha jugado todavía, pero os aseguro que la trama argumental del juego está muy lograda y que te mete de lleno en la historia.
Le recomiendo a todo al que no haya tenido la oportunidad de jugar, que se haga con el ***Parasite Eve*,** porque si no se estará perdiendo uno de los mejores juegos de **PlayStation**.

Parasite Eve 2

Este juego no ha salido todavía, pero por las imágenes y vídeos que se han podido ver, se espera que sea un auténtico bombazo.
Personajes de un tamaño enorme, vídeos "*made in **Square***" y por supuesto a **Aya Brea** como protagonista.
Este ultimo apartado no lo tengo muy claro, ya que todos los que hayáis visto el final del ***Parasite Eve*** no comprenderéis como **Aya** puede ser también en esta ocasión la protagonista.
Las características del juego son muy similares, siendo combates y escenarios prácticamente iguales pero con una notable mejoría gráfica.
Una cosa que puede decepcionar a mucha gente es el cambio de diseñador de personajes, con lo que nos encontramos con una **Aya Brea** de un aspecto mucho más mayor y maduro, perdiendo totalmente la preciosa cara angelical que tenía en la primera parte (*a mí me decepcionó muchísimo*).

La historia y características generales del juego no se saben todavía con certeza, pero parece que de alguna forma sigue la temática de la primera parte, desarrollándose la trama también en Manhattan**.**

Sbroly
sbroly@mixmail.com





KOUDELKA

SNK también quiere seguir la tendencia "terrorífica" tan de moda en los videojuegos actuales, y lo hace con todo un juegazo que promete aterrorizar a los poseedores de una **PlayStation.**

Ya que el número que sostenéis entre manos tiene una buena sección dedicada a las aventuras de terror, no podemos dejar de lado ni mucho menos a la más contemporánea de todas ellas, una producción de **SNK** en la que se demuestra una vez más que no sólo de lucha vive está compañía, sino que pueden ofrecernos todo tipo de productos, como esta soberbia incursión en el género del terror. Pero con ***Koudelka*** no topamos con la típica imitación de lo populares *matazombies*, sino que es algo más que eso; tiene un aire altamente innovador, y es que posee características típicas de los *RPG*, que lo convierte en un producto tremendamente atractivo. Y eso no ha de extrañarnos, ya que el equipo encargado de reproducir este juego en nuestras pantallas está formado por ex-empleados de la compañía más rolera del mundo, **Squaresoft**, y que antes, ahora y después, seguirá siendo la número uno en los *RPG*. El equipo creador de esta aventura (**Sacnoth**) cataloga a este título como un *"Horror RPG"*, con lo que nos queda un ***Resident*** con combates a lo ***Final Fantasy***, en donde los golpes contundentes y las magias espectaculares de admirables efectos luminosos estarán a la orden del día.

¿Que de qué va la trama de la historia? Pues **Sacnoth**, dado los buenos productos existentes en el mercado, tenía que idear algo original que despertase el interés de los adictos consoleros. No queremos chafar la intriga que se desprende a cada paso que avanzamos, pues es digna de comprobar por uno mismo, pero sí puede decirse que el argumento se sitúa básicamente en un recóndito lugar de Gales, concretamente en un tétrico monasterio alejado de la mano de Dios (*pero cercana a la del diablo ^_^*). Cuentan los aldeanos de las proximidades ancestrales historias de lo más escalofriantes sobre lo que se cuece en el interior de las ruinas del monasterio de **Nemeton** donde, según la leyenda, se ocultan fabulosos tesoros de una riqueza descomunal; muchos incautos han osado precipitarse hacia las entra as de las ruinas en busca de fortuna y gloria como si de **Indiana Jones** se tratasen pero nadie ha regresado jamás. Así que esta vez le toca el turno a nuestro trío protagonista, cuyo móvil principal es desvelar el misterio de una vez, más que ir con codiciosos intereses. Nuestros 3 personajes (*número típico para controlar en los combates de RPG*) se sienten preparados para indagar las ruinas y vivir para contarlo.

El trío está compuesto por una bella y joven médium de raza gitana (aunque no lo parezca) cuyo apellido da nombre al juego: **Lassant Koudelka**. Esta chica es capaz de comunicarse con los entes paranormales, y la llamada de un fantasma le atrae al monasterio acompa ada de un sacerdote especializado en exorcismos y temas sobrenaturales dispuesto a combatir contra los espíritus maligno. Y no podía faltar **Edward Plunkett**, el típico héroe aventurero muy al estilo de la peli *"La momia"* capaz de enfrentarse a las criaturas sin temor, lleno de valor y coraje para vencer. Al principio de la aventura todo estará muy tranquilo, hasta que las almas errantes de los desaparecidos entre las ruinas encarnados en diversos monstruos empiecen a agobiar por

© Sacnoth 1999



todos sitios. Descubriremos que esas peligrosas criaturas no son más que los espíritus sin descanso de los prisioneros ejecutados en las mazmorras del convento, en su gran mayoría materializados en aberrantes seres de feroces y voraces características, con lo que nuestros "protas" no lo van a tener nada fácil y deberán esmerarse al máximo en los combates si quieren sobrevivir. Y digo esto porque el juego no va a ser pan comido en absoluto, ya que no sólo la dificultad irá aumentando tras cada combate, sino que también tendremos algún que otro puzzle típico del género *Horror Adventures*.

Vamos, que el juego engancha lo suyo y que nos mantendrá tan unidos a la pantalla aislándonos de nuestro entorno real que como juguemos por la noche y algún familiar nos pose la manos sobre la espalda, el bote está asegurado. Y si no, probad a jugar de noche, a oscuras, y con auriculares... ya veréis que sensación. Pero este ambiente terrorífico no sería posible sin una precisa iluminación de estudiados efectos que nos metan de lleno en la acción, delimitando la zona de penumbra de la que puede surgir cualquier cosa y las zonas más iluminadas mediante la claridad que llega de los ventanales. Éstos, poseen unos llamativos efectos de transparencia y los focos y reflejos son de lo más logrado. Todo ello proporciona un ambiente gótico en el que no faltan las oscuras criptas ni los ornamentados relieves, lo que queda patente en un entorno tridimensional que combina el tiempo real con el *prerenderizado*, con lo que se obtiene un perfecto acabado que aprovecha a tope las posibilidades de la consola de **Sony**. Sin embargo, no hay que darle toda la importancia de la ambientación al apartado gráfico ya que sin el correspondiente capítulo sonoro no nos sería posible sumergirnos en tan agobiante y escalofriante atmósfera; los acordes musicales se adaptan a la situación, lo que nos mantendrá en permanente estado de tensión y no permitirán que bajemos la guardia, ya que lo contrario sería fatal para culminar con éxito la aventura. Se trata de un sobresaliente nivel técnico que, para fortuna de los aficionados, está respaldado por una buena historia capaz de despertar el interés de los menos aficionados.

Y esto gracias a que los vídeos, de elevadísima calidad, hacen que creamos estar viendo una película de terror de excelentes cualidades. Todos los vídeos están soberbiamente renderizados en avanzadas estaciones de trabajo adquiridas por la compa ía para ofrecernos un producto que destila virtudes sin precedentes que se intercalarán en el juego metiéndonos de lleno en la acción.

©Sacnoth 1999

Concluyendo, estamos ante una sorprenden-te producción que es la primera intrusión de **SNK** en juegos de este estilo y que esperemos que no sólo continúen, sino que también creen escuela pues, para ser la primera vez, han conseguido mejorar aun más si cabe lo que otras compañías han ido haciendo. Y eso tiene su mérito y, si esta es su primera vez, ¿qué no harán en ocasiones venideras?



Si la simulación del terror sigue tan bien encaminada como hasta ahora vamos a conseguir que no haya película de cine que nos asuste. Me refiero con esto a que en los videojuegos somos nosotros mismos, cuando jugamos, los responsables del destino de los protagonistas y no se nos da todo mascado como en el cine, en el que lo único que se hace es mirar qué pasa sin mover un dedo (*y comer palomitas o cualquier otra cosa que se tercie... ^_-*).

Aquí vamos a tener que pringar y sufrir en la lucha, y sudaremos cuando nos veamos apurados. No obstante, tendremos la oportunidad de escapar victoriosos cuando sentíamos que ya estábamos al borde de la muerte, al igual que en las batallas que se producen en los *RPG*.

Por consiguiente, podemos verificar que ***Koudelka*** ocupará por mucho tiempo un prestigioso puesto por marcar un nuevo estilo que algunos lo remontan al ***Parasite Eve***.

Pero **Koudelka** tiene elementos que lo hacen único en su especie y lo convierten en candidato para ser pionero en un estilo innovador.

Y, de nuevo, hay que saber reconocer este mérito, debido a que hoy en día es difícil innovar tras tanto título aparecido; esperamos que tenga un merecido lugar en la historia y en el recuerdo de los *play-adictos*.

Ahora sólo queda esperar la confirmación definitica de su traducción al español, ya que de ser así, este juego ganaría mucho más de lo que ya lleva ganado. Crucemos los dedos insitentemente para que así sea.

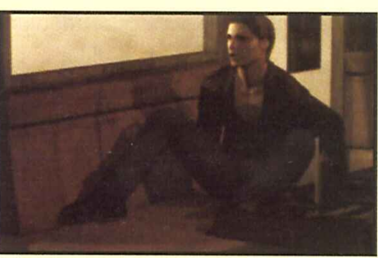
Endimion
endimion@bbvnet.com



SILENT HILL

EL PLACER DE PASARLO MAL

Silent Hill se ideó como el juego que tendría que competir contra la saga ***Resident Evil*** *(ahora es* ***Dino Crisis*** *quien se supone que tiene que competir contra* ***Silent****)*, y les quedó tan bien a los señores de **Konami** superó con creces los *matazombies* de **Capcom** aparecidos hasta el momento.



El entorno 3D conseguido en Silent Hill ha sido relevante para el futuro de Playstation, ya que otras compañías no se atreven a sacar títulos con peor acabado. Aunque sin duda lo más destacable de este título son las expresiones faciales que han plasmado a los rostros de Harry y el resto de componentes de la historia.





Harry Mason es un hombre del montón que se ha tomado unas pequeñas vacaciones para pasarlas junto a su hija **Cheryl**, para así salir de la rutina y en cierto modo olvidar el fallecimiento de su mujer. Pero sufren un accidente junto cuando pasan por **Silent Hill**. Cuando **Harry** despierta se ve en un pequeño pueblo fantasma sin aparente vida humana, pero la pregunta es: ¿dónde esta su hija?. Cuando comienza a perseguir por unas callejuelas una sombra que a él le parece la de su hija, observa una de sucesos espantosos que acaban de forma atroz. Cuando nuestro protagonista despierta se encuentra en un sofá de un café con la cabeza embotada, sin saber si todo lo que ocurrió fue real o un sueño. Al alzar la mirada ve junto a él a una joven agente de policía y, tras las presentaciones oportunas, **Cibil Benet** (*que así se llama la poli*) le hace entrega de un arma. Aquí es donde realmente comienza nuestra aventura.

La trama se complica más y más conforme avanzamos, y desde la inicial pérdida de la niña acaba con la más extraña de las situaciones. Para entorpecer nuestro camino tendremos varias criaturas, a cual más repugnante, desde bestias voladoras hasta *cucarachas mutantes*, pasando por *perros zombies* y demás amigos de los niños.
Todo esto nos lleva a la posibilidad de terminar el juego de 4 formas distintas (*según salves o no al final a la poli o al doctor, siendo el final más auténtico en el que ambos se salvan)*, más un final especial "de coña" en el que los programadores demuestran todo su sentido del humor (*en él hay que usar una piedra en 5 puntos distintos).*
¿Por qué supera a ***RE*** este juego?. Primero, por el entorno completo en **3D** (en ***Resident Evil*** sólo los personajes son *poligonales*, y los decorados meras fotos que se habían creado anteriormente por ordenador). Segundo, porque





siendo completamente **3D** se ha recreado un pueblo con todo lujo de detalles. Mientras caminas por él puedes saber perfectamente en qué zona estás, si es más pobre, más rica... con todos los semáforos, señalizaciones de trafico, casas... (*¡es que no se repite nada*!). Y tercero, por la ambientación.
La oscuridad que suele envolver el juego... junto con los efectos de niebla, que normalmente no dejan ver a más de 15 metros de distancia. Y esto te suele poner de los nervios... y más cuando tenemos la *radio* encendida y comienzas a escuchar *psicofonías* por ella y sabes que los monstruos están cerca.
Lo mejor de todo es la música, que te envuelve, te sumerge, te aterroriza con sus subidas y bajadas de tono en cada situación.
Jugar a este juego a las 3 de la madrugada es lo más alucinante que he hecho jamas.
A esto se le llama terror *psicológico*, un miedo que se mantiene durante todos y cada segundo de los que permaneces pegado a tu pantalla de **TV**.
En esto se diferencia de ***Resident Evil***, que se limita a dar sustos en puntos determinados del juego, saltando *zombies* de las ventanas y poco mas.

Con esto no quiero decir que ***RE*** no me guste, sino que ***Silent Hill*** me gusta más. Por otro lado, no podría compararlo con ***Dino Crisis***, pues no creo que los dinosaurios sean un género de terror, sino más bien de suspense.
Pero basta con decir que ***Dino Crisis*** no tiene unos decorados tan detallados como ***Silent Hill***, y es mucho más corto.
Silent Hill también es un juego donde tienes que comerte un poco más "el coco" que en la saga de **Capcom**, con unos acertijos y rompecabezas en los que a veces no vemos la respuesta ni teniéndola delante de las narices.
Por otro lado, la incitación para jugar de nuevo una vez lo terminas es muy grande, gracias a la posibilidad de ver nuevos finales y de obtener nuevas armas.

LA VERSIÓN PAL

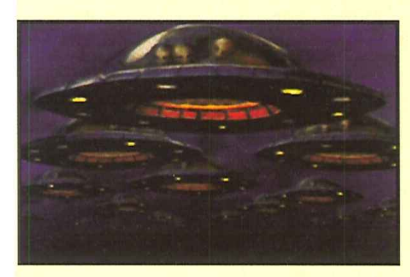
La versión llegada a **España** es mucho más que decente.
Acostumbrados a ver unos juegos con márgenes negros enormes que aplanan la pantalla y de una lentitud inimaginable (*en los juegos de luchas es el género en el que más se nota y que más pierde*) este juego goza de una conversión sin apenas márgenes ni perdida de velocidad.
Se agradece la opción de subtitulado al castellano, bastante decente (*aunque con algún pequeño fallo ortográfico*).
Aunque la verdad es que este título se merecía con creces también el doblaje al castellano ^_^.
Por otro lado, me tiene perplejo el echo de que algunos enemigos fueran sustituidos por otros en la versión PAL. ¿Será un *X-Files*?.

Mangafan
is.mangafan@ispland.com

ENDING U.F.O.

Si hay un final que dé realmente "miedo" ese es, sin duda, el oculto ending U.F.O. en el que Harry se topa con unos extraterrestres a los que no puede evitar preguntarles por el paradero de Cheril... ^_^ Mirad y activad la pista de audio del CD titulada "Ataque Alienígena 1-2"...

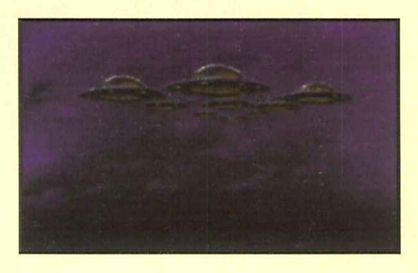












Akumajo [CASTLEVANIA] DRACULA X

Sin duda, esta es la saga más famosa de **Konami**.
Los muchos títulos de ***Dracula X*** (o ***Castlevania,*** como se prefiera), han visto la luz prácticamente en todos los formatos de videojuegos, ya sean consolas u ordenadores. ¿Por qué ha gozado de tanto éxito esta mítica saga?. Puede ser por varias razones: por su altísima jugabilidad, por sus increíbles músicas, por su gran ambientación...
El hecho es que a esta inagotable saga parece que todavía le quedan muchos y muchos títulos por delante (al *pobre Drácula lo deben de haber matado ya unas 10 veces, o quizás eran 12, 13, 14...).*
Como supongo que todos sabréis, lo más tradicional de los ***Dracula X*** es la familia **Belmont,** que tras muchas generaciones y tan sólo armados con un poderoso látigo han luchado sin descanso contra Drá**cula** y sus secuaces. No hay ningún titulo de esta saga en el que no puedas manejar a un descendiente de los **Belmont,** pasando por nombres como: **Simon, Ralf, Ritcher, Sonya, Schneider.**
Los ***Castlevania*** tienen en común que se desarrollan en 2D, aunque los últimos títulos se están desarrollando en 3D, perdiendo así la chispa que tenían antes. A mi parecer, no deberían de cambiar una saga que durante tantos años ha permanecido igual, para pasarla sin más a polígonos. Simplemente, los ***Dracula X*** tienen que estar en 2D como toda la vida, y que se dejen de tanto realismo gráfico.
A continuación, intentaré hacer un recuento de todos los juegos de esta saga para las diferentes plataformas (*supongo que alguno se me pasará...).*



MSX: Este antiguo pero potente ordenador fue el encargado de dar vida al primer ***Dracula X*** de la historia, llamado en Europa ***Vampire Killer***. El encargado de salvar el mundo esta primera vez es **Simon Belmont.** Ya en esta versión se disponía de todos los patrones básicos de movimientos, armas y estructura en general. Como ya he dicho en otras ocasiones, este ordenador (*y concretamente **Konami***) ha creado casi todos los géneros de juegos que hoy por hoy conocemos.

X68000: Este potente ordenador no salió de Japón, quizás por su escasez de juegos pero, como es lógico, **Konami** no podía resistirse a sacar un ***Dracula X*** para este soporte, reprogramando de nuevo el ***Vampire Killer*** y obteniendo unos gráficos mucho mejores.

Nintendo 8bits: En esta consola tenemos 3 títulos. El primero es una conversión del ***Vampire Killer*** de **MSX,** llamada en su versión *PAL **Simon Quest** (el de **NES** es un tanto peor en gráficos)*. La segunda parte fue llamada ***Simon Quest 2*** *(qué original)* y era una mezcla entre aventura y rol, ya que tenías que ir a poblados y hablar con sus habitantes, comprar objetos y algo muy curioso y novedoso en aquella época: se hacia de día y de noche según pasara el tiempo, de tal modo que el día era mucho más seguro que la noche. Y por último, el ***Simon Quest 3,*** que tenía la opción de poder elegir entre tres personajes diferentes: **Ralf Belmont,** una maga o a un ladrón, teniendo cada uno de ellos sus propias habilidades y movimientos.

Game Boy: Esta gran consola portátil cuenta con 3 juegos más de la saga. El ***Castlevania,*** uno de los primeros títulos de esta consola y, por lo tanto, un poco soso de gráficos. ***Castlevania 2,*** parecido al primero pero con una gran mejoría gráfica y musical (*para mí este juego es el que mejor música tiene de todos los títulos de **Game Boy***) y el ***Castlevania Legends,*** en el que llevamos a **Sonya Belmont** y que quizás sea el peor de los tres por estar programado

por **Konami Nagoya,** la peor subempresa de esta compañía.

Mega Drive: Esta consola sólo posee un **Dracula X,** pero es bastante bueno. El juego nos permitía escoger entre dos personajes diferentes (*uno de ellos español)* cambiando con cada uno de ellos algunas fases y situaciones.

Super Nintendo: Esta consola tiene la suerte de poseer uno de los mejores títulos de la saga, el ***Castlevania IV.*** Fue uno de los primeros juegos de esta consola, no queriendo decir que tenga malos gráficos, al contrario, posee unos escenarios de una gran belleza y las músicas son para mí las mejores de todos los ***Dracula X.***

Y el ***Vampire Kiss***, en el que por primera vez hace su aparición **Ritcher Belmont** *(este personaje es mi preferido)*, teniendo mejores gráficos que su antecesor pero peor jugabilidad.

PC-Engine: Este juego posee una calidad asombrosa teniendo en cuenta que esta consola es de *16bits*.
Los gráficos son muy parecidos a la versión de **PSX** y las músicas tienen gran calidad, ya que son pistas normales de audio, pudiendo exprimir al máximo la genialidad de los compositores de **Konami.** Este título es casi tan bueno como el de **PSX** *(mucha gente piensa que es el mejor)*.

PlayStation: Llegamos al mejor ***Dracula X*** de todos. Este juegazo tiene tanto la mejor ambientación, como la mejor historia y diseño de personajes. Los gráficos son detallistas hasta el grado más extremo y su extenso mapeado lleno de miles de habitaciones lo hacen el rey de esta genial saga.

En esta parte podemos llevar de entrada a **Alucard**, hijo de **Drácula** *(leed este nombre al contrario...)*, poderoso hechicero medio vampiro medio humano. Al terminar el juego se nos dará opción de llevar a **Ritcher,** con el que podremos realizar un montón de nuevos ataques y magias.

Saturn: Pues esta consola tiene el ***Dracula X*** de **PlayStation** pero en malo. Esta versión es penosa comparada con la de **PSX**.
Claramente la **Saturn** podría haber realizado una conversión muy parecida, pero el equipo encargado de programarlo fue **Konami Nagoya,** que como ya he dicho antes es malísimo realizando juegos. En una cosa si es mejor que la anterior versión, tiene algunas músicas nuevas y una zona del castillo inexistente en **PSX** (también se puede manejar a Maria durante todo el juego, pero esa es una opción no descartada de la versión play).

Nintendo 64: Entramos en la generación 3D de esta saga. Los gráficos poligonales le dan un aire totalmente distinto del que tenían sus antecesores, perdiendo sus características clásicas pero lógicamente eso no es malo, sólo diferente...

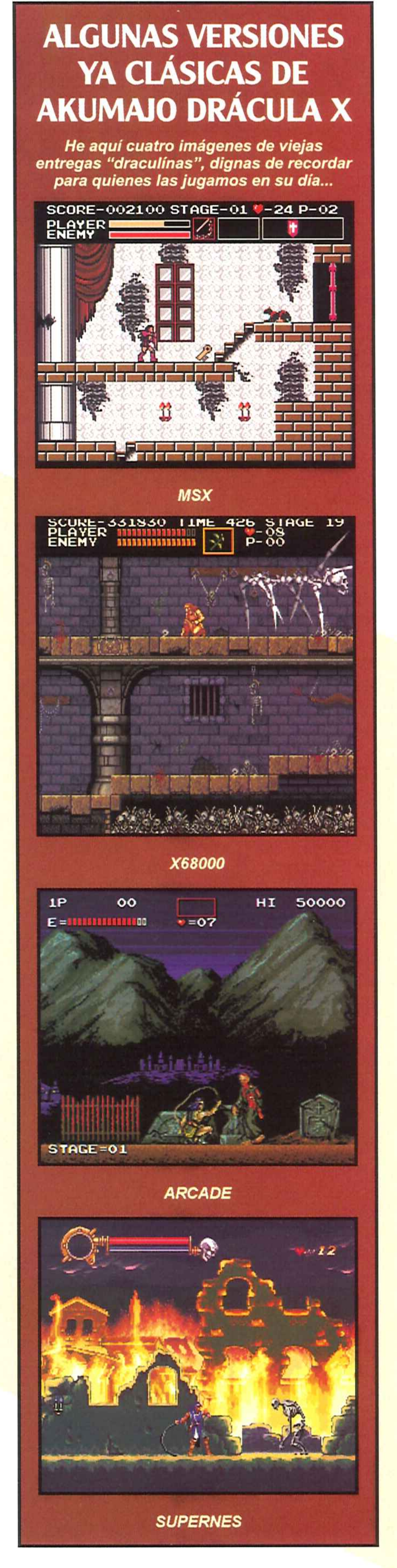
Dream Cast: Todavía está en fase de programación pero las imágenes que se han visto indican un gran parecido con la versión de 64bits, teniendo como novedad que uno de los aliados de **Drácula** es un miembro de la familia **Belmont.**

Bueno, pues creo que no se me escapa ninguno.

A mi parecer, los tres mejores ***Dracula X*** de todos son, por orden: ***Dracula X*** de **PSX;** la versión de **PC-Engine; *Castlevania IV*** de **SNES.**

Como veis, esta saga de **Konami** tiene ya sus añitos y seguro que le quedan otros muchos más...

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com



ALGUNAS VERSIONES YA CLÁSICAS DE AKUMAJO DRÁCULA X

He aquí cuatro imágenes de viejas entregas "draculínas", dignas de recordar para quienes las jugamos en su día...

MSX

X68000

ARCADE

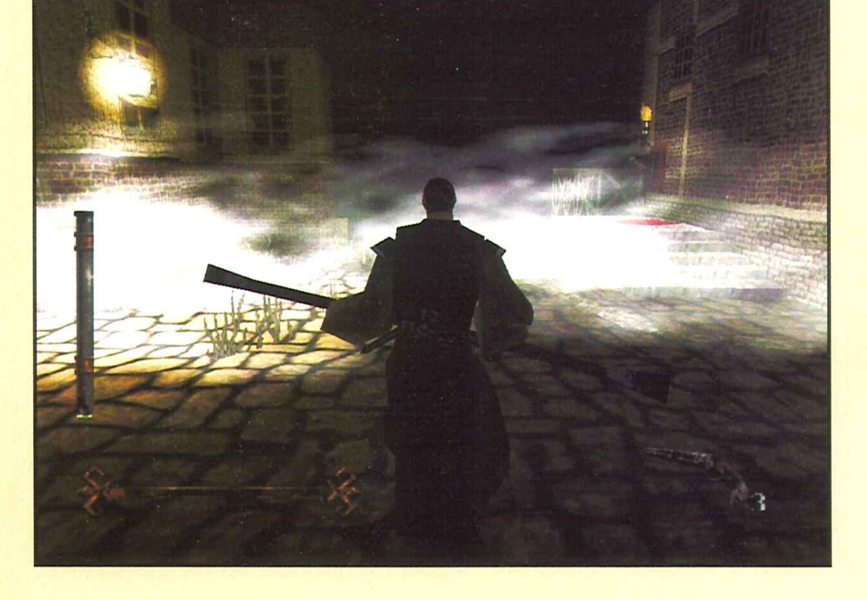
SUPERNES

Nightmare Creatures



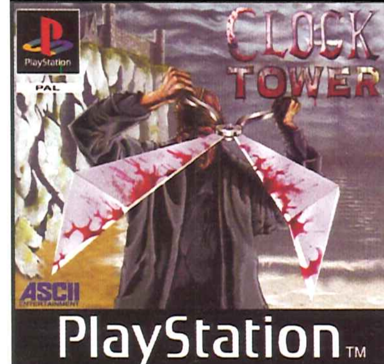


En los videojuegos de terror y 3D no podíamos olvidar este título que supo coger lo mejor de ambas partes: el terror del ***Resident*** y la tecnología del ***Tomb Raider***.
Ha pasado ya bastante tiempo desde que saliera al mercado esta aventura con la que se dio a conocer la compañía **Kalisto**, que programaba para **Sony**.
Vamos a hacer ahora un repaso de las virtudes y deficiencias más características que tuvo y sigue teniendo este juego.
La acción se desarrollaba en 1834 (por lo tanto, en la época victoriana) en las calles de Londres, lo que anuncia niebla por un tubo. Un hombre, **Adam Crowley**, dirigente de la hermandad de ***Hecate*** ha llenado las calles de monstruos salidos de su laboratorio que atentan contra la población londinense y están acabando con ella. Sólo dos personas son capaces de hacer frente a sus experimentos: uno es un vejestorio (**Ignatius**) que, si bien no es muy ágil, es todo un bestia con su bastón; la otra es su hija, **Nadia**, de atractivas curvas, que no sólo sabe contonear el trasero mientras avanza sino que es una máquina luchando. Es más, soy un adicto a las aventuras en tercera persona y más cuando son con polígonos en tiempo real, y no he visto todavía una chica (*sobre todo por su belleza y por seguir la línea marcada por **Lara Croft***) que supere a esta luchando en una aventura. Parece realmente que hubiese salido de un juego de lucha, porque la ni a sabe defenderse, y muy bien, no sólo es rápida y tiene una potencia en las piernas capaz de dar todo tipo de patadas con medias vueltas, volteretas y demás, sino que encima tiene un afilado sable capaz de desmembrar a la más gigantesca monstruosidad, arrancándole un brazo, una pierna o la cabeza.
A este respecto, resulta muy curioso ver como los monstruos se quedan saltando a la pata coja o, si les privas de sus brazos, como sólo pueden darte inofensivos empujones. Sabía que **Ignatius** resultaba ser muy bestia, pero es que **Nadia** es de lo más espectacular: salta y corre más, y para muchos es la mejor opción a elegir. Es bastante divertido luchar con ella, y más con unos monstruos que no son más tontos porque no se entrenan (*la inteligencia enemiga deja algo que desear*). Pero esto no quiere decir que el juego sea fácil; al final se complica mucho y te quedas sin recursos de vida para seguir adelante, y hay que reiniciar la aventura hasta que, a duras penas, logras luchar con un **Adam Crowley** que incordia a más no poder y que huye como un gallina cada vez que le derrotas. Ya en el combate final te enfrentas a un **Crowley** transformado en diablo a base de porquerías inyectadas, y cuando consigues exterminarlo (*yo sudé tinta para ello*) te crees que ya todo ha acabado y se ve un breve vídeo final. En él se aprecia al **Dr. Crowley** escondido como una sabandija asomando la trompa del morro que tiene que se lo pisa (*y que no es más feo porque no se entrena delante del espejo*), con lo que resulta que nos ha engañado con una criatura de su laboratorio a la que le encasquetó su careto. La verdad es que el juego técnicamente es muy bueno, pero el final es de los más malos y decepcionantes que podáis ver. No sólo acaba fatal, sino que además te deja a dos velas para una segunda parte que vete a saber si saldrá algún día.
Un juego de muy buena calidad gráfica cuya historia no alcanza las cotas de interés que se ven en otras aventuras; divertido pero complicado, todo un clásico hoy día en el mundillo del terror.



Endimion
endimion@bbvnet.com

CLOCK TOWER



Clock Tower ha sido siempre un título diferente. Encontrarle el gusto a este juego suele ser tarea de horas. La mecánica me parece la mejor creada hasta el momento (*de no ser por un control algo deficiente sería la panacea del terror*). El retorno de "*El Tijerillas*" (como lo llaman nuestros amigos de "***Superjuegos***") nos pondrá la piel de gallina durante todo el tiempo que merodeemos por sus dominios.

En **SuperNintendo** apareció la primera entrega de esta saga, que va ya por la tercera entrega (aparte de un *gaiden* de varias historias). La versión **PlayStation** retoma fielmente el sistema que tan buenos resultados tuvo en la 16 bits (como si de una aventura gráfica se tratase, nuestro personaje seguirá las ordenes de un puntero para realizar todas las acciones). Esto resulta fabuloso... hasta que te das cuenta de lo inútil que resulta en un entorno 3D. Pero vamos por partes.

Este juego aparece para **PSX** en el año 1996 de la mano de **Human** (muy conocidos en Japón por una serie de aventuras interactivas y otros juegos de temática conversacional que sin pena ni gloria pulularon por los escaparates de aquellas lejanas tierras).

Asumiremos el papel de varios personajes (siendo las principales **Jennifer**, que intenta rehacer su vida tras la pesadilla que vivió en el castillo de los Barrow años atrás) y **Helen** (asistenta del profesor que lleva el caso y protectora de **Jennifer**, para la que casi es una hermana). Las pesadillas le asaltan y los recuerdos se agolpan en su cabeza cuando el hallazgo de las tijeras asesinas y los problemas del otro único superviviente de la matanza anterior (un niño de apenas 10 años) le llevan a plantearse la pregunta que la atormenta: ¿sigue vivo el desequilibrado gemelo Barrow?.

Con esta historia como base retomaremos el hilo argumental en una aventura que nos llevará a explorar parajes relacionados con el caso (*que no son pocos...*) para desembocar nuestra aventura en el viejo castillo de los Barrow, donde la pesadilla volverá a repetirse.

Continuas traiciones, terribles secretos y varias situaciones en las que sólo la rapidez de reflejos nos podrán salvar la vida.

Como ya he dicho, el manejo del juego es el de una aventura gráfica en la que todo se hará "a golpe de ratón". La investigación se verá tremendamente ensalzada por las continuas apariciones de nuestro enemigo que, surgiendo desde el interior de taquillas, sótanos, etc., nos llevará a huir en busca de un escondite seguro (*que "El Tijerillas" te encuentre o no, depende del azar*).

Aunque el entorno 3D es precioso y las cargas casi nulas, el conjunto gráfico es algo simplón (*sin mencionar lo diminuto de la pantalla de juego*) al lado de ***Resident Evil***. La música, como no podía ser de otra forma, es de lo más tétrica (*aunque no te enterarás de que existe hasta que estridentemente hace acto de presencia cuando el feo ese te persigue con unas tijeras más grandes que él*). Las voces se escuchan sólo de vez en cuando (*en las conversaciones importantes*) y los ruidos son tan reales que....que...(*empiezo a tener miedo sólo de recordarlos ¬_¬*).

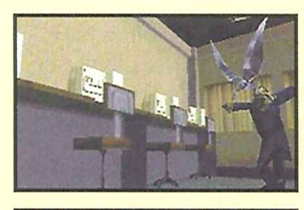
Las ventas de este juego en Japón fueron tan esperanzadoras que obligaron a los programadores a traer a **PSX** una nueva versión remozada de la entrega de **S.NES** (*en claro contraste con las ventas euro-americanas, de las cuales mejor no hablar*). Y es que ***Resident Evil*** ha puesto el listón muy alto, y ya se sabe lo que nos pasa a los occidentales: si no nos entra por el ojo...).

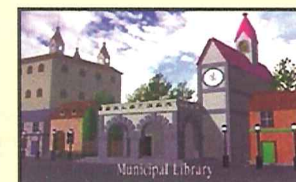
El juego es uno de los más atractivos que han pasado por mis manos (*en lo que a aventuras de terror se refiere*), pues, aunque al principio su estúpida simpleza provoca ganas de tirarlo por la ventana, a medida que vamos avanzando la cosa mejora considerablemente (*vale la pena aguantar el 75% del juego sólo por disfrutar como enanos correteando por el castillo perseguido por "El Tijerillas" viendo como en el camino todos tus amigos van pereciendo sin que puedas hacer nada por evitarlo*).

Otro aliciente, tal vez el mayor, sea el de la larga vida de la que este juego otorga (*metafóricamente hablando, claro*). Hay detalles que te harán elegir entre, en principio, 10 finales distintos (dependiendo de lo que hagas en ciertas situaciones) y un sistema de pistas que, escondidas por todo el juego, te indicarán en qué momento puedes llevar el control de otros personajes o qué hacer para ver el final auténtico.

Este juego ha aparecido (incluso) en versión PAL, espero que os hagáis con él, pues así entenderéis el por qué de mi devoción por este título. (*Y...temblad...temblad y tened muuucho miedo ^o^*).

Amano
amano_ai@retemail.es











...IRU!

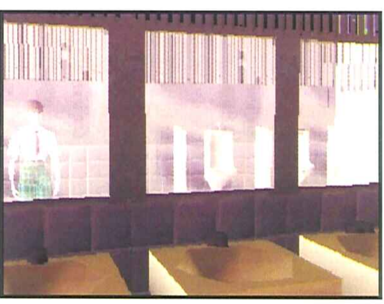
Vaya un sueñecito raro. Primero veo a esa chica y después la veo morir. Y para colmo la misma chica, que se supone que está muerta, me advierte de un peligro del otro mundo para el que sólo yo puedo encontrar una salida. (*Qué mal me han sentado las albóndigas de pulpo del recreo...*).

Bueno, imbecilidades aparte, este (*más o menos*) es el comienzo de una historia de terror estudiantil en primera persona en la que tú, en el papel de (*como se llame*) te enfrentas a una invasión de horrendas criaturas que están acabando con la vida de los estudiantes de tu instituto (*incluso con la de las lindas estudiantes japonesas con coletas, imperdonable*).
Todo empieza en pleno festival de tu instituto cuando un repentino apagón, y ciertas conversaciones que has percibido a tu alrededor, te hacen salir a investigar.
A partir de aquí el asunto empezará a derivar por derroteros paranormales que abarcarán desde las posesiones y el canibalismo, siempre muy "*light*", hasta los monstruos escamosos que te persiguen hasta acorralarte en los sellos sagrados.
Tus armas serán la inteligencia (*yo diría más bien la imaginación, pero bueno)* y diversos objetos místicos que encontrarás en tu camino, siendo los enfrentamientos, al menos hasta donde yo he visto, puramente estratégicos (*usar tal objeto en tal momento*) aunque sí es verdad que hay momentos no aptos para cardíacos, como las persecuciones o las tétricas habitaciones que en un principio crees vacías pero que luego...
Nos encontramos ante un juego realmente original en el que tendremos cierta reminiscencia de juegos como ***Clock Tower***, en los que sólo esconderte providencialmente en una caja o taquilla puede salvarte la vida, o como ***Maniac Mansion***, en el que el objeto más absurdo usado de la manera más extraña es la única manera de desatascarte de una laguna argumental.
En la actualidad este juego no ha salido de Japón y, por lo tanto, la barrera del idioma sigue echándonos atrás pero, si bien es cierto que es un problema, tampoco llega a ser el mayor con el que os vais a encontrar... Unas veces será la penumbra de los pasillos la que no os permita pensar con lucidez, otras será la extraña impresión de que ese chaval gordito que viste junto a un templo te persigue con una sierra eléctrica, o puede que sea el recuerdo del sobresalto que te llevaste la última vez que entraste al servicio (*¡¡AAGH!! SI EL FEO ESE DEL ESPEJO SOY YOOO ^_~*).
No esperéis los clásicos zombies a los que ***R.Evil*** nos tenia acostumbrado, ni esperéis unas habitaciones satánicamente diseñadas, como las de ***Silent Hill***.
Os vais a encontrar una historia como la que a muchos os gustaría protagonizar en vuestro instituto en la vida real: una historia en la que tú decides si a esa poseída compañera tuya que te persigue con la mandíbula desencajada, pues se acaba de comer a su amiga de la infancia, le atizas con la llave inglesa o si sencillamente te escondes en la caja a esperar que vaya a comerse al *profe* de Física ^o^.
Sé que a los otakus os gustará este juego, pues en lo que a diseño gráfico y musical respecta nos encontramos ante un entorno suave y bien estructurado (*no olvides que este juego es de **Takara** y que en lo que a diseños 3D se refiere pocos superan sus cotas de originalidad y solidez*).









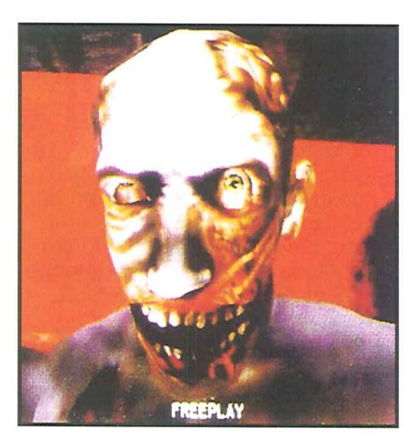
El único modo de ver a nuestro personaje en ...IRU! es acercarse hasta los lavabos y mirar los espejos. ¡Ahí tenéis al guerrero más esperado de todos los tiempos! ~_~

Sus músicas se harán sólo perceptibles cuando vaguéis por los intrincados pasillos del instituto; entonces, y sólo entonces, dejarás de oír el "tum tum" de tu corazón para fijarte en que las tétricas melodías te harán tener alguna que otra pesadilla esa noche.

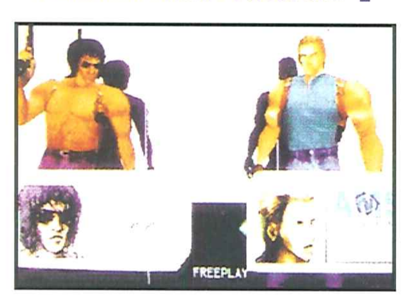
No digáis que no os lo advertí (*JuJuJuJuuuuu -risa tenebrosa-*).

Amano
amano_ai@retemail.es

Zombie Zone



*Este no es un zombie cualquiera, se trata de Endimion imitando a Jesús Gil... ^_^*









Tras ***House of The Death 2***, **AM#1** quiere volver a sorprendernos con la conversión a **Dreamcast** del que podría ser el juego anterior pero desde la perspectiva del clásico *matazombies* de **Capcom,** convirtiéndose en el mejor *beat´em up* del momento**.**
Ya se sabe que **Sega** lleva por lo menos al 50% la conversión de este magnífico *survival horror* que cambia las dotes de aventura por las de los moviditos arcades. Poco podemos decir todavía acerca de cómo quedará el producto final, pero por las imágenes y vídeos, como mínimo será idéntico a la recreativa, porque, como ya se sabe, todo juego que corra sobre la placa ***Naomi*** tiene una sencillísima transición al hardware de la nueva consola de **Sega**.
Así pues, los que podemos disfrutar del ***House of the Death***, no vamos a tener que esperar mucho para volver a matar zombies desde la tradicional vista en tercera persona, sólo que esta vez, más logrado que nunca, ya que todo se generará en tiempo real con la puntera tecnología a la que nos tiene acostumbrados esta compañía.
Ya que todavía no tenemos el CD de este juego en nuestras manos, vamos a ilusionarnos un poco comentando lo que podemos jugar cuando nos acercamos a nuestro salón recreativo, haciéndonos una idea de las delicias que nos prepara este juegazo.
Al igual que en el *shoot´em up* de estos mismos creadores (**HOTD**), nos vamos a ver inmersos en una gran urbe infestada de repugnantes criaturas que nosotros, como héroes del juego, deberemos destruir a toda costa.
Para ello nos van a sobrar los medios pues, al igual que pasaba en los ***Die Hard Arcade,*** disponemos de un amplio abanico de golpes y posibilidades de ataque.
Para demostrarlo, tenemos un trío protagonista (dos chicos y una chica) totalmente experto en artes marciales que se moverán con una suavidad, rapidez y precisión endiablada. Son capaces de ejecutar una ingente cantidad de golpes, en los que no faltarán las buenas llaves y cogidas. Desde el principio contaremos con una pistola que nos permitirá concentrar la potencia de fuego siempre que mantengamos pulsado el botón de disparo.

Así pues, no faltarán las posibilidades para combatir mano a mano con los contrincantes que podrán venirnos por todos lados y en grupo, sin que se ralentice la acción. Queda patente con ello la potencia de los hardware de hoy en día, capaces de hacer miles de cálculos con una más que considerable velocidad de proceso.
Cabe decir también que durante todo el camino nos enfrentaremos con todo tipo de monstruos, que nos ofrecerán ensangrentados combates en una combinación de acción y disparo bastante atractiva.
Además, ***Zombie Zone*** nos permite movernos con total libertad sobre el escenario, pudiendo explorar el área hasta el punto de ser capaces de entrar en cualquier cuarto o vagar por donde nos guste.
En mi opinión, nos encontramos ante la acción del ***Resident*** mejorada a más no poder, porque aquí no sólo podremos disparar con armas como en las del título de **Capcom**, sino que (*ya lo hubiesen querido los personajes de este último*) podremos luchar cuerpo a cuerpo con la agilidad que se nos ofrece en este ***Zombie Zone***.
Nuestros protagonistas tendrán recursos para todo, incluso cuando nos enganche un monstruo y nos levante por el cuello no nos quedaremos indefensos, pudiéndole patear la cara hasta el final obligándole a que nos suelte (*es algo gracioso de ver*). Toda la acción es controlada únicamente con el empleo de 3 botones (**ataque**, **disparo** y **defensa**), cuya combinación con el mando nos hará ejecutar distintos patrones de ataque que nos posibilitarán deshacernos de nuestros repugnantes adversarios de una manera tremendamente adictiva.
Aquí podéis apreciar unas pantallas de la versión **Dreamcast**, donde pueden verse los buenos resultados obtenidos por ahora, lo cual nos induce a pensar que será una prometedora conversión que no desmerecerá en absoluto (*y es que **AM#1** está triunfando descargando sus mejores títulos en versión doméstica*).
Los entusiastas de los juegos de "¡horror, zombies!" van a tener con ***House of the Death***, ***Resident Evil Code Veronica*** y este ***Zombie zone*** su ración de zombies servida.

Amano
amano_ai@retemail.es

THE HOUSE OF THE DEAD





Pero hombre, ¿¡dónde me vas con ese bigotaso anchoa!?





Sobre estas líneas podéis ver a Mr.Karate (nuestro jefe), atacando a un colaborador que no entregó a tiempo...

No sólo de la perspectiva en tercera persona viven los juegos de terror; también hay que basarse en la primera persona, y qué mejor perspectiva subjetiva que la de un *shoot´em up*, dispuesto a demostrar que es otro buen sistema para dar inesperados sustos.

Siguiendo la tendencia "matazombie" marcada por el ***Resident Evil*** la compa ía líder en recreativas **SEGA (Service Games)** quiso ofrecernos una historia similar pero desde un punto de vista y estilo de juego diferentes. El origen de los zombies, como siempre, surge de un accidente de laboratorio. Cuenta la historia que numerosos científicos han desaparecido en **DBR Corporation** y el gobierno ha solicitado nuestra ayuda para investigar al Ingeniero Genético **Dr.Curien**. De modo que encarnamos al típico equipo especial que tendrá que acercarse para indagar los orígenes del mal y verificar los terroríficos sucesos que por allí acontecen. Así que nuestros protagonistas se acercan en su coche para ver lo que acecha y nada más llegar se encuentran al muerto viviente de turno tratando de charlar poco amistosamente con un científico (*supongo que para comerse la sustancia gris que esconde su cráneo, pues se creerá que así va a ser más listo, y más si se trata de un científico, como pasaba en una popular peli donde los zombies gritaban "CEREBROO!!"*). Ante este panorama, comenzamos por llenar de plomo al primer zombie, iniciando la laboriosa tarea de disparar a todo lo que se mueva procurando salvar de la línea de fuego a los inocentes, rescatando a los científicos y, sobre todo, a nuestra novia, **Sophie,** que se hallaba en el complejo.

Qué decir sobre este *shoot´em up* que no se haya visto en un ***Virtual Cop***? Pues simplemente que la temática es totalmente distinta, lo que permite la innovación de los elementos que se muestran en el escenario. Por lo demás, el juego se desarrolla en primera persona en 3D, excepto cuando nuestro personaje debe tirar una puerta o acciones similares, que es cuando lo veremos en tercera persona. Todo ello, por supuesto, a través de gráficos renderizados en tiempo real.

El desarrollo no es lineal, ya que la acción dependerá de lo que hagamos. De esta manera, si queremos impedir que un zombie la emprenda con un científico al que quiere arrojar al vacío, si lo tira continuaremos por abajo, y si logramos nuestro objetivo subiremos para arriba.

La violencia alcanza un nivel más elevado que en otros *shoot´em up*, ya que abatir a seres medio descompuestos hace que se desmembren con facilidad, con lo que el reventar cabezas, con la consabida emanación de sangre estará a la orden del día. Los zombies en este juego no serán tan estúpidos como los pintan en las *pelis* o en los ***Resident***, pues pese a estar muertos están muy vivos, y no parece precisamente que se muevan por instinto; sus rápidos desplazamientos, que nos arrojen peligrosos objetos contra nosotros, la fuerza y la rapidez con la que empu an un hacha y, más aún, el uso de armas de fuego, da la sensación de que el cerebro les rige aunque se lo perforemos de un tiro. La verdad es que el juego está más que entretenido pero como todo *shoot´em up* te lo acabas en un rato y cuando descargas 4 o 5 veces la adrenalina con el mismo empieza a repetirse cada vez más, pues conoces dónde confluyen cada uno de los caminos posibles. La auténtica sensación está en jugar con una pistola tanto en la máquina como en **Saturn**, porque en ordenador con pad o teclado se pierde la verdadera sensación.

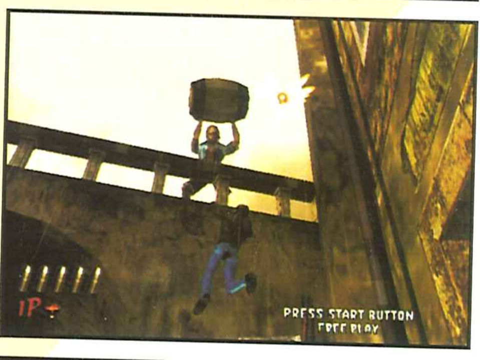
Sin embargo, aun así llega a ser tremendamente adictivo.
Pero pasemos mejor a concentrar la atención sobre la segunda parte, que es la que está vigente en las máquinas y que ha sido fielmente conversionada para **Dreamcast**. Esto no ha de extrañarnos si sabemos que la placa recreativa **Naomi** y la **Dreamcast** son prácticamente la misma plataforma; de ahí la fidelidad de las conversiones domesticas.
La diferencia en avances técnicos en relación a la primera parte es bestial. Es lo mejor visto en la historia del *shoot´em up*, y cuando empuñáis la pistola de la **Dreamcast** casi sentís estar en la recreativa (*siempre que os pongáis frente a una tele grande, claro*). Personalmente me he puesto a mirar con lupa la tele y el monitor de la recreativa y no detecto diferencia alguna, con lo que una vez más puede decirse que la nueva consola de **Sega** es la **Naomi** en su versión doméstica. A pesar de ello, debo decir que lo he notado con más dificultad que su antecesor y, como no te esmeres, agotas muy rápido los *continues*, con lo que ver el final en las primeras partidas no va a ser pan comido como sucedía en los ***Virtual Cops***. Que nos ayude un amigo nos facilita más las cosas, pero el pobre tiene que fastidiarse y jugar con el pad, pues todavía no venden la pistola suelta para tener dos. Aunque esta opción no deja de ser divertida, no es lo mismo en absoluto. En estos casos lo más recomendable es esperar a que **Sega** conversione para **Dreamcast** otro *shoot´em up* que incluya otra pistola para así tener la parejita.
Pero pasemos ya a comentar las virtudes que emanan de este juegazo, que consigue crear una envolvente atmósfera de asombrosos gráficos renderizados en tiempo real y que cuenta con apabullantes efectos sonoros. Una de las novedades más importantes es que la acción no se limita a los interiores de una mansión, sino que la batalla se libra en multitud de escenarios callejeros que tendremos que atravesar. Y si, por ejemplo, unos zombies nos arrojan al agua, pues en el agua chapotearemos y nos defenderemos con u as y dientes.
Esta segunda parte posee un montón de localizaciones en las que por supuesto se encontrarán las zonas en las que deberemos elegir el camino según se dé la situación.
En cada zona vamos a hallar una amplia variedad de enemigos que nos harán todo tipo de inteligentes perrerías. Asimismo, no faltan las situaciones en movimiento, como viajar en coche o barca.
Las dosis de realismo se han elevado bastante, con una tremenda interactividad que nos permitirá hacer saltar en pedazos por gusto los elementos del escenario mejor que en ningún otro juego. También cabe anotar que el juego es bastante difícil (*desde cuándo los zombies son más rápidos que un experto en artes marciales?*) y que no faltarán los sustos, como el que emerjan enemigos de repente del agua. En este sentido, los escenarios tienen una profundidad admirable, llena de detalles, con un sublime despliegue poligonal que no puede admirarse cuando jugamos porque no podemos bajar la guardia en absoluto. Más que nunca hay que ser más rápido que tu propia sombra para lograr el éxito; es la elevada dificultad y la inmensa variedad de rutas las que aseguran la vida del juego, habrá que entrenar duro para conseguirlo. Pero menos mal que en la versión **Dreamcast** se ha incluido un detallado modo **Entrenamiento** con suficientes fases como para establecer una buena toma de contacto: 10 fases diferentes con 5 niveles de dificultad cada uno donde hay que ir matando zombies y rescatar rehenes. El juego también esconde sus secretos: se rumorea incluso que la casa de la muerte original de la primera parte está escondida y que puede accederse a ella, pero eso aún está por confirmar. Seguro que los fabricantes nos tienen preparada más de una sorpresa, por lo menos en su versión doméstica.

No cabe añadir más que es un producto totalmente recomendable para todos aquellos afortunados poseedores de una **Dreamcast** que, a buen seguro, lo habrán adquirido ya. De no ser así, ¿qué esperas para tenerrlo? Al resto de jugones les recomiendo paciencia y esperar hasta el 23 de septiembre cuando se lance la consola con un pequeño catálogo, en el que no faltará este título.

Endimion
Endimion@bbvnet.com



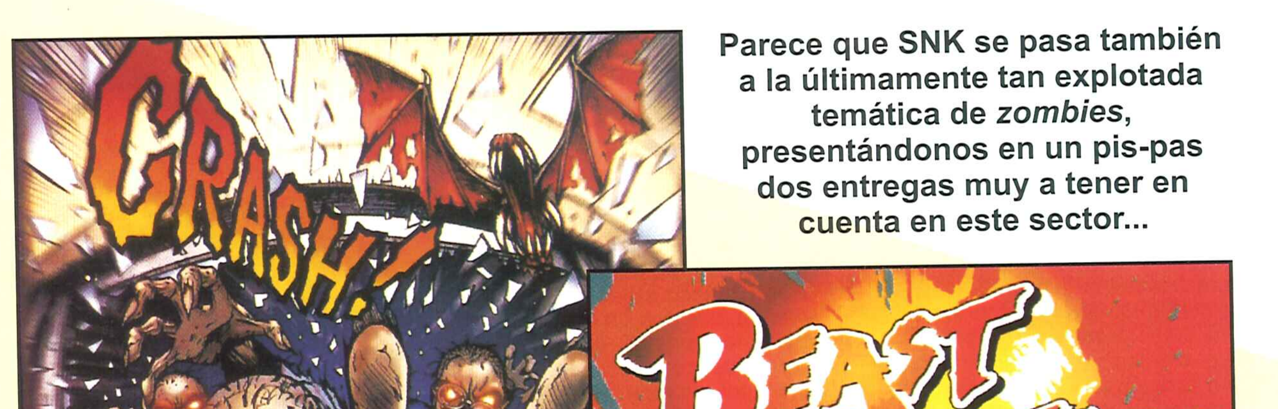








Los avances técnicos entre The House of The Dead 1 y 2 se hacen notar en el acabado, pero en jugabilidad...



Parece que SNK se pasa también a la últimamente tan explotada temática de *zombies*, presentándonos en un pis-pas dos entregas muy a tener en cuenta en este sector...

En este título se nota la huella que ha dejado **Sega** con su ***House of the Dead***, coincidiendo en muchos aspectos con este último. ***Beast Busters*** hace gala de unos muy buenos gráficos, ya que la **Neo Geo 64** es bastante potente (*bueno, la verdad es que no tanto como se esperaba...*), pese a que no llega ni mucho menos a los gráficos que posee la producción de **Sega**.

Eso sí, en diversión le gana por mucho, ya que armados con dos grandes metralletas (*sin tener casi que recargar las balas*), este juego hará las delicias de los aficionados de "mata todo lo que se mueva" con potentes bombas (*una de ellas la lanza un satélite espacial...*). Cuenta además con la opción de elegir caminos, con muchos y muy grandes bichos, monstruos, y claro está, *zombies*.

Es destacable sobre todo la última fase en la que, subidos en un helicóptero, tendremos que abatir a balazos a un gigantesco monstruo que está ocupado arrasando la ciudad.

A los que nos empiezan a leer en este número quiero recordarles que hay un acuerdo entre **SNK** y **Capcom** que les está haciendo producir conjuntamente un juego de tiros (imaginamos que un ***Resident Evil***, pero ya se verá...).



Una muestra de la sonrisa "profident" de nuestro compañero Evil Ryu, en exclusiva

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

CRYPT KILLER

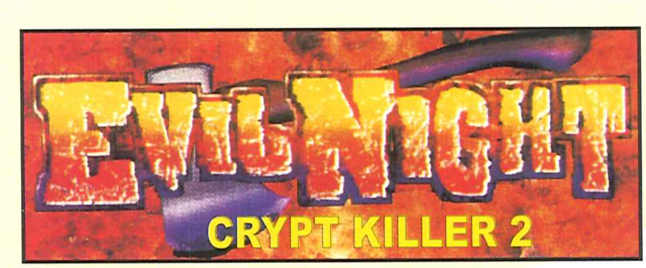
Crypt Killer tiene ya su tiempo, pero vamos a comentarlo por las grandes similitudes que tiene con el ***House of the Dead*** y con el ***Beast Buster***.
La compañía **Konami** fue la encargada de dar vida a este juego "de disparo", en el que adentrándonos en pirámides faraónicas, teníamos que liquidar a miles de esqueletos, momias, monstruos y toda clase de bichos que nos encontrásemos por el camino (*que manía con meterse en sitios como ete...*).

Este fue el primer juego de semejantes características con opción a elegir diferentes rutas, contando con gran número de caminos diferentes. Su extremada dificultad lo hacía práctiamente imposible, teniendo que continuar muchísimas veces si querías ver el final.

Los gráficos son buenos para su época, no estando ni mucho menos en 3D como los actuales títulos.

Sin duda, este juego que hemos comentado marcó las pautas que están siguiendo en la actualidad las diferentes compañías que sacan al mercado títulos de estas características.

Javier Herreros
(sbroly@mixmail.com)



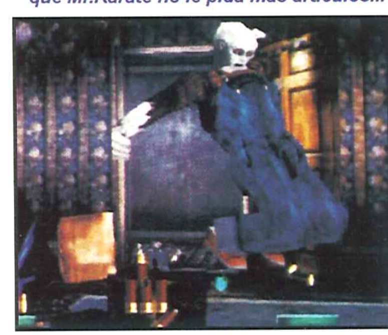


No, no es el clip de "Thriller". No te pongas a bailar con ellos



Arriba, Sbroly corre despavorido para que Mr.Karate no le pida más artículos...





Ya, para acabar el dossier queríamos mostraros unas imágenes de la reciente secuela de ***Crypt Killer***, de la que prácticamente no se ha oído hablar. Su título original: ***Evil Night***, y pudimos disfrutar de este fabuloso *arcade* mata-zombies en la pasada feria de recreativos de **Torremolinos** (*para que luego vengan los japoneses a fardarnos de* ***Tokyo Game Show***... ^_^)
En lo que respecta a jugabilidad, supera al repetitivo (a mi gusto) ***House of Dead 2***, pero los gráficos dejan que desear (a medias entre ***HoD*** y ***HoD2***).
¿Para cuándo una conversión a consola doméstica? La verdad, ni idea (que sepamos no está anunciada su salida...).

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

PSYCHIC FORCE

¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!

by Mangafan

Psychic Force es un juego que gustó mucho en tierras niponas, pero que pasó por las recreativas de EEUU y Europa sin que apenas se oyese hablar de él. De todos modos, no queremos dejar de hablar de este título en todas las versiones conocidas, que pese a no ser demasiadas han sabido situarse en los medios más importantes para llegar al otaku: los videojuegos y el anime.

Bienvenidos a este mini-dossier de ***Psychic Force***.

サイキックフォース 2012

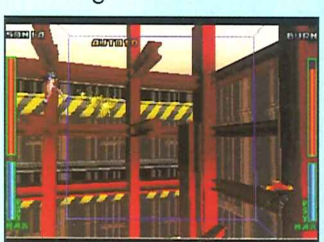
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

PSYCHIC FORCE - ARCADE

Hace algunos años pasó por los salones recreativos un juego que proponía un estilo de lucha fuera de lo común. La acción se desarrollaba en un cuadrilátero "psíquico", donde ambos luchadores usaban sus poderes para vencer al contrario. Lamentablemente, pasó como un juego más, y no tuvo la aceptación que hubiese querido **Taito**.

El juego tiene cierto parecido a la propuesta de las **Clamp** en *X*. Unos luchadores con poderes extraordinarios que levantan una barrera psíquica para no dañar a la inocente población durante su lucha. La diferencia con otros juegos de lucha en 3D es que los personajes vuelan. Esta formula ya se usó en juegos como ***Dragon Ball Final Bout*** o en la primera versión para recreativa de forma ciertamente poco brillante, pero es en este juego donde se demuestra que de una idea poco afortunada puede salir algo bueno.





PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN



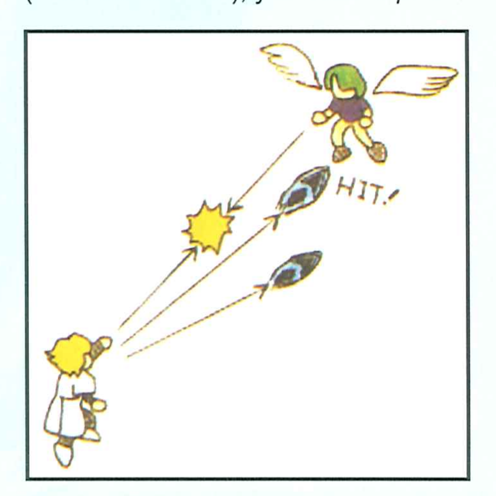
Hasta un juego de *puzzles* para **Playstation** tuvo su aparición hace poco más de un año. Básicamente es una versión del conocidisimo ***Puzzle Bubble*** (***Bust A Move***) pero con los personajes del primer ***Psychic Force*** en versión *super deformed*. La música es la misma del juego de luchas pero remezcladas, y con más marcha.



SISTEMA DE JUEGO

El control direccional permite moverte por la pantalla con la única limitación de la barrera psíquica.

Asimismo, cuentas con la posibilidad de pegar puñetazos (*con el* ***triángulo*** *en la versión* ***PSX***) si estás cerca del enemigo. También puedes cubrirte (con el **cuadrado**), y si rotas el *pad* mientras te cubres levantas una pequeña barrera, muy útil en casos de peligro. El botón de "magia psíqu*ica*" (**círculo**) permite lanzar pequeños ataques, y algunos más poderosos si realizamos combinaciones con el mando. También, de cerca da un empujón.



Con puñetazo y "*magia*" a la vez puedes desplazarte más rápido por la pantalla y si no pulsas ninguna dirección vas directamente hacia el rival.

Pulsando los tres botones a la vez recargarás la energía ***PSY*** más rápidamente.

Lo divertido es ingeniártelas para pillar al contrario desprevenido, lanzando un pequeño ataque que esquivará, y luego dirigirte hacia él a velocidad de la luz, o sirviéndote de las estrategias que creas oportunas. Ten en cuenta que si tras recibir un golpe el agredido choca contra la barrera el daño será mayor.





PSYCHIC FORCE EN PLAYSTATION



Portada europea del Psychic Force para PlayStation

Las diferencias gráficas con respecto a la versión *arcade* son prácticamente nulas, pero en esta adaptación para la *consola* de **Sony** incluyeron algunos detalles que lo hicieron más atrayente.

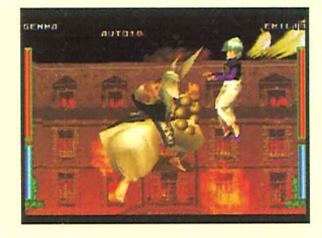
Primero la *intro*, una presentación animada, autentica delicia para los otakus, acompañada por una canción del cantante del tema principal de ***Dragon Ball Z***, el señor **Hironobu Kageyama**, que es muy marchosa (ver el CD que acompaña la revista). La siguiente novedad es la inclusión del ***modo historia***, con ilustraciones y finales (*que se echaba de menos en la* recreativa). Cuenta con todos los personajes, incluido uno escondido.

Este juego se distribuyó en nuestro país, aunque no gozó de mucho éxito, posiblemente por salirse del estereotipo base de ***Street Fighter***.



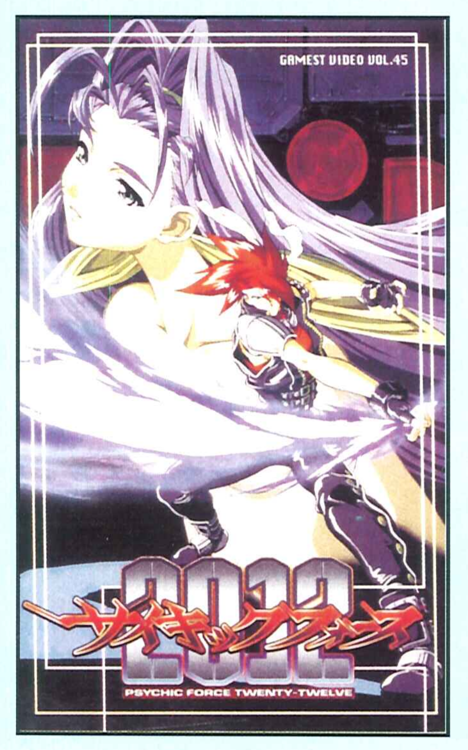






Truco: Escoger a Keith: Para poder jugar con este personaje tienes que terminar el juego en el nivel de dificultad mas difícil con todos los personajes. Lamentablemente es imposible escoger a Keith en *modo*

CINTAS DE VÍDEO



En Japón existen cintas de vídeo con combos, secretos y curiosidades de prácticamente todos los juegos del mercado. La de Psychic Force 2012 salió a la venta un mes antes que el propio juego.



PSYCHIC FORCE 2012

Continúa la historia un par de años después de la primera parte. El protagonista deja de ser **Burn** para pasarle el relevo a un joven llamado **Might** con cierto parecido con algún personaje de ***Macross***. **Burn** ahora es un maestro del fuego, **Keith** del hielo y **Wong** del tiempo. **Emilio** esta más mayor y se nota más que es un chico. **Sonia** y **Brad** desaparecen, y **Genma** es reemplazado por **Genshin**, un gran maestro de más edad que me recuerda a cierto personaje de ***The Slayers***. **Regina**, **Carlo**, **Patty**, **Setsuna**, **Gudeath** son las nuevas caras.

La secuela se realizó el año pasado para la *versión arcade*, y hace tan sólo unos meses hizo su aparición en el mercado japonés la adaptación a **Dreamcast** y **PC**. La razón de esta tardanza es que **Taito** decidió crear este juego para su **placa *Wolf***, que supera con creces las posibilidades de la **PSX**, aunque finalmente decidió adaptarla a la *consola* de **32bits** de **Sony**, eso sí bajando mucho la calidad técnica. Para compensar, **Taito** llevará a cabo una presentación a semejanza de la primera entrega, e incluirá a los desaparecidos personajes **Sonia**, **Brad** y **Genma**. Esperamos verlo distribuido en nuestro país, aunque no sé yo...

Lo cierto es que la calidad de esta entrega supera en mucho a su predecesora, sobre todo gráficamente. Los personajes tienen una nitidez increíble, el movimiento del pelo, las expresiones faciales, la gesticulación de las manos (en la que casi pueden verse hasta las uñas), es algo realmente fantástico y todo un espectáculo visual.

Con respecto a la parte jugable es mucho más completo, con la inclusión de nuevas técnicas, posibilidad de crear ***estallidos psyquícos*** cuando te ves acorralado, combos mas largos... ahora no hay escusa para pegarle una paliza a tu amigo sin que éste te acorrale en un lado de la pantalla.



ADAPTACIÓN AL ANIME TELEVISIVO

Aparecieron en Japón el 25 de febrero del 1997, y cuentan con un diseñador de personajes distinto al original del juego, pero aun así intentan mantenerse fieles al original. La animación es muy buena, la historia está muy bien contada y resulta muy interesante.

En el año 2007, en el que los ***Psychikers*** están siendo atormentados y manipulados, el miedo de las personas hacia estos humanos con poderes superiores a cualquier otro hace que ocurran muchas barbaridades, como el intento de asesinato de **Emilio** por parte de su madre.

Ese mismo año **Burn Gliffis** establece amistad con un chico de su edad llamado **Keith** durante un paseo en bicicleta. Esa noche el joven **Burn** tendrá pesadillas relacionadas con su nuevo amigo, en el que unos científicos le encierran en cautividad y le estudian.

A la mañana siguiente **Leith** está esperando a **Burn** en la parada de autobús cuando unos hombres vestidos de negro atacan la casa de **Gliffis**. **Burn** intenta defender a su familia, pero casi es derrotado. Justo en ese momento aparece **Leith**, que muestra su verdadero poder. **Burn** queda asombrado, pero tiene que detenerlo antes de que mate a alguno de los misteriosos hombres de negro (*no, **Will Smith** no está entre ellos*). **Leith** desvela que es un ***Psychiker***, y es entonces cuando se crea una verdadera amistad entre ellos.
Más tarde se dirigen hacia casa de los abuelos de **Burn** en Chicago, pero por el camino un ejército les corta el paso. **Leith** despliega sus poderes pero inexplicablemente es capturado. Cuando **Burn** despierta decide que encontrará a su amigo cueste lo que cueste.

Ya en el año 2010, mientras mira un monitor de TV cuando camina por la calle, ve en él a **Wong**, y a un tipo con coleta de la **NOA**. **Burn**, sorprendido, se pregunta ¿después de tantos años su amigo seguirá siendo el mismo?, ¿aquel sueño era una premonición?. Todo eso es lo que se explica en los siguientes *OVAS*.
También existe una serie de TV, pero apenas conozco nada sobre ella. Solo sé que cambiaron el diseñador por uno que apenas respeta los diseños originales, y que comenzó a emitirse en el verano del 97. Pero no os preocupéis, si averiguamos algo más lo sabréis aquí mismo.



En el CD que acompaña a la revista encontrareis tres videos pequeños, que no tienen demasiada calidad, pero permiten ver el acabado de una adaptación de videojuego a anime de TV muy regular...



PERSONAJES - PROTAGONISTAS

Leith Evans: Controla el hielo. Unos terribles experimentos cambiaron su dulce personalidad.

Rokudo Genma: Extraño monje conocedor de los poderes de la naturaleza y de cartas mágicas.

Genshin: Procede de la misma dinastía que **Genma** y utiliza poderes similares.

Sonia (Kris Ryan): Atractiva joven conocedora de los poderes de la electricidad. Es la guardaespaldas de **Leith**.

Might: Protagonista de ***PF2012***, utiliza poderes similares a **Sonia**.

Emilio Michaelov: Puede usar la luz a su antojo, incluso puede devolverte un ataque reflejándolo. Tiene una amistad muy familiar con **Wendy**.

Burn Gliffis: Maestro con la *magia del fuego*, busca volver a **Leith** a la normalidad.

Regina: Es **Burn** en versión femenina aunque supuestamente menos poderosa.

Brad Kilsten: Controla los *poderes oscuros*. Los experimentos en él practicados lo hicieron un demente con dos personalidades.

Setsuna: Reemplaza a ***Brad***, y sus poderes provienen del mismo lugar. Es enemigo de **Emilio**.

Wendy Ryan: (*¿Hermana gemela de **Ranma**?*), controla el viento.
Es como una hermana para **Emilio** y hermana auténtica de **Kris** (**Sonia**), a quien busca en la **NOAH**.

Gates Oltman: Ciborg con un conmovedor pasado que le lleva a sentir odio por todos los ***Psychics***. Sus armas y su fuerza física le ayudan en la lucha.

Richard Wong: El malvado de turno. Puede controlar el tiempo. Forma parte de la ***NOAH Organization***.

Gudeath: La gravedad le ayuda a solucionar sus batallas.

Carlo: Su poderes sobre el agua son increíbles.

-Patty: El sonido es su arma, nadie como ella sabe utilizarlo.



EL OLVIDADO

Cada mes vamos a acercarnos hasta un juego que en un pasado más o menos reciente podría haber tenido éxito, y por el contrario fue abandonado a la suerte de quien lo pillase ajeno a saber con lo que se enfrentaba. Este mes, para dar inicio, el fantástico *Gulty Gear*

Si hay un juego de lucha 2D que puede decirse que es genial pero que pasó prácticamente desapercibido, no es otro que ***Guilty Gear***. Desarrollado por el desconocido grupo programador **Team Neo Blood**, este juego 2D es una de las genialidades para **PSX** que puede codearse con grandes como la saga ***King of Fighters*** o ***Street Fighters***.



La acción se desarrolla en un futuro apocalíptico, donde las personas luchan por sobrevivir como pueden. Las guerras hicieron que aparecieran algunas razas de super-hombres con alucinantes poderes destructivos. Los personajes que podemos encontrar en nuestro camino son:

SOL BADGUY: El "prota" absoluto del juego. Va armado con una espada plana muy especial, con la que utilizara el arte marcial llamado **Hissatsu**. Sus golpes son devastadores y, de entre ellos, destacamos su *uppercut* potenciado (*es arrasante, llegando a abarcar con su radio de acción toda la pantalla*).

KY KISKE: Mezcla de **Luke Skywalker** (sable de luz incluido) y **Alucard** del **Dracula X**. Ttípico co-protagonista a lo **Ken Masters**.

MAY: Una ricura de niña que va armada con el ancla de un barco (*no es coña*). Pese a su tamaño, es extremadamente fuerte. Tiene una buena lista de golpes.

CHIPP ZANUEF: Ninja futurista. Es el personaje más veloz del juego. Desapariciones y golpes rapídisimos, lo hacen un personaje a tener muy en cuenta. Va armado con una *katana*.

DOCTOR BALDHEAD: Es el hermano mayor de **Choi Bounge** del ***KOF*** (*bueno, podría serlo perfectamente*) desempeña el típico papel de doctor loco. Va armado con un palo.

POTEMKIN: El grandullón abusón que te quitaba el bocadillo en la escuela. Está hecho en una fábrica y si lo pierdes puedes darle el número de serie a la policía. Usa como armas sus manos desnudas.

ZATO-ONE: Rubio, de pelo largo y con una venda en los ojos. Tiene cierto parecido con **Jedah** (de la saga ***Darkstalkers***) en su forma de luchar. Su arma es el uso de la oscuridad.

KLIFF: Me recuerda a cierto enano de ***Record of the Lodoss War***... Tiene un cuchillo tamaño familiar diseñado para todos aquellos que siempre perdemos las cosas.

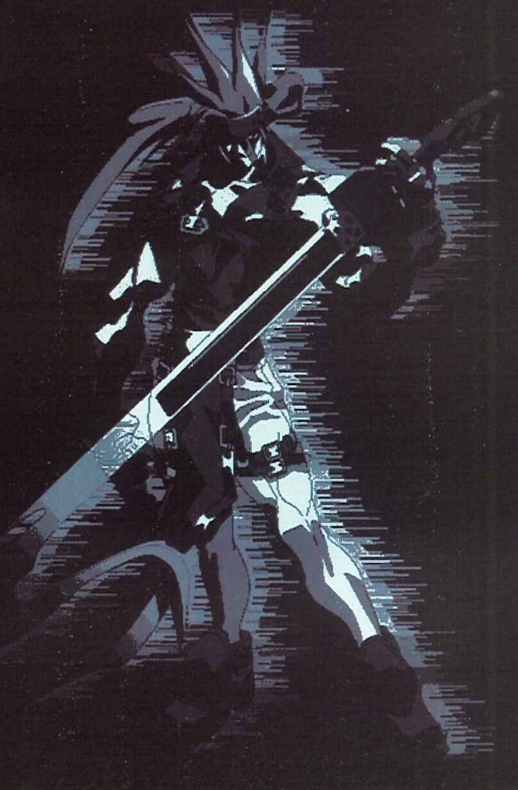
AXL: Ell cantante de los **Guns n´Roses** fusionado con **Bill Gates**... digo... **Billy Kane**. Está armado con unas guadañas en miniatura unidas por unas cadenas.

MILKIA RAGE: Es una rubia con carácter similar a **Vice** del ***KOF***. Su estilo de lucha es de lo mas peculiar, pues usa el pelo como arma.



TESTAMENT: Es el malo-maloso que quiere destruirlo todo y no dejar a nadie vivo. Esta armado con una guadaña emulando a la muerte.

JUSTICE: Es la tranformacion a todo poderoso de **Testament**. Es un bicho muy raro que tiene como armas sus propios poderes.







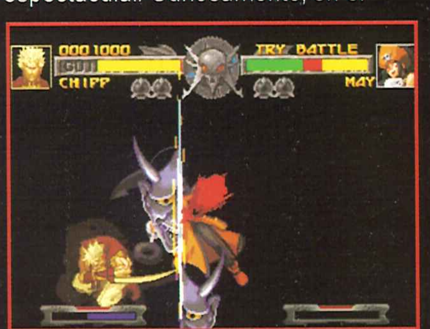
BAIKEN: Es un personaje escondido. Para poder elegirla tienes que terminar el juego sin continuar ni una sola vez. Es una chica de aspecto similar a **Sol Badguy**, pero manca, tuerta y con la ropa andrajosa. Es el personaje más poderoso del juego.

El estilo de juego que llevan a cabo todos estos personajes nos recordará a los juegos de lucha más carismáticos que podemos encontrar en el mercado. Así, tenemos ataques devastadores y espectaculares, y super saltos con *combos* aéreos a lo ***X-Men Vs Street Fighters*** (*o similares de la saga*), especiales y golpes del ***King of Fighters***, y diseños de personajes que nos recordarán a otros de varias series de videojuegos o animes. Todo ello en un entorno rapidísimo que a veces llega a convertirse en una auténtica locura. También tenemos la opción de ejecutar un *"Fatalitie"* en cualquier momento del juego, pero eso elimina al contrario para los dos combates (*Nota de Mr.Karate: sin duda, lo peor del juego es que este Destroyer no se puede desactivar*).
El equipo programador, **Team Neo Blood**, ha sabido aprovechar al máximo la capacidad de **Playstation** para juegos de lucha 2D (aun sabiendo que dispone de poca memoria *RAM*), y ha animado a los personajes de una forma genial, con cantidad de efectos de luces y detalles que lo hacen muy espectacular. Curiosamente, en el menú de opciones aparece la posibilidad para quitar *frames* de movimiento, y que así cargue menos. De todos, este es un juego con unas cargas muy rápidas, razón por la cual no necesitaremos recurrir a esta opción para nada.
Los decorados son geniales, con estupendos fondos bien detallados. Solo pecan de excesiva simpleza en el movimiento. En este apartado, es en el que se nota de dónde viene la inspiración de los programadores para crear el juego. Personajes como **Athena**, **Geese Howard**, **Terry** y **Andy** pueden verse en el decorado de **AXEL**, y en algún otro, como el de **REDXIII** del ***Final Fantasy VII***. Se trata de pequeños guiños que los programadores hacen a los jugadores, utilizando como recurso a una gente a la que seguramente admiran mucho.
En definitivo, este juego es divertido como él solo, y una auténtica locura, como ya he comentado.
A veces, ves (y recibes) tantos golpes que no sabes ni cómo salir de el apuro, pero las muchas posibilidades que tienes en cuanto a movimientos pueden sacarte, si eres lo suficientemente hábil, de más de un aprieto.
La música es muy cañera, y acompaña muy bien al caos que se forma en los combates. Está compuesta por un famoso grupo *heavy* japonés que está dando mucho que hablar en su país de origen.
Este juego hizo su aparición hace un año en Japón, y más tarde en los Estados Unidos.
Últimamente se han extendido multitud de rumores acerca una secuela de la que hay ciertos detalles con los que no se aclaran.
Esta es la historia. En un primer momento, se dijo que sería para **PlayStation** y, más tarde, que sería para recreativa y en 3D. No obstante, parece que este último dato surgió erróneamente a raíz de la última gira del grupo que compuso la banda sonora y del que, por cierto, cualquiera de sus componentes podría pasar fácilmente por un personaje de este juego, merced a su estrafalaria forma de peinarse y vestirse.
En cualquier caso, sea para la plataforma que sea, yo espero deseoso que aparezca una segunda parte que consiga, por lo menos, divertirme tanto como lo ha hecho la antecesora.

Mangafan
is.mangafan@ispland.com











Vs. Zone

RIVAL SCHOOL EVOLUTION 2 CONTRA FATAL FURY WILD AMBITION

Este mes seguimos enfrentando a dos marcas rivales desde hace muchos años: **SNK** y **Capcom.** Estos dos juegos de lucha en 3D, se caracterizan por no ser como los ***Tekken***, ***Virtual Fighting*** o ***Dead or Alive***, que se centran en golpes "reales" excluyendo totalmente las magias y los especiales (*ha-do-ken, power wave...). Tanto* en ***RS2*** como en ***FFWA*** se nos da opción a todo este tipo de ataques, y que sin ellos serían muy aburridos. Realmente son juegos como los de 2D, pero con gráficos en 3D.
Tras lo dicho pasamos al combate entre ***Rival School Evolution 2 vs Fatal Fury Wild Ambition*** (*en su respectiva versión de* ***PlayStation***).



Round 1: HISTORIA
El ***Rival 2*** se centra en alumnos de dos institutos diferentes "rivales" que se pelean por ideales diferentes y poco más. La historia del ***FF*** está mucho más conseguida, metiéndonos en ella con una maravillosa *intro* (*de las mejores de* ***PSX***), en la que se ve la muerte del padre de **Terry** y la posterior llegada a Southtown de éste, ya adulto, para vengar la muerte de **Jeff.** La trama es realmente la del ***Fatal Fury 1*** recontada de nuevo con algunas cosillas diferentes, pero no mucho más. En este apartado, ***Fatal Fury Wild Ambition*** WIN!!

Round 2: GRÁFICOS
En este aspecto, los dos juegos son flojos. Los personajes están construidos con cubos, careciendo prácticamente de detalles como los de los dedos de las manos. La definición es muy baja en los dos títulos (*especialmente en el* ***Rival 2***, *no acerquéis mucho la cámara a la cara de los personajes porque os podéis llevar un susto*). Algunos efectos de luces del **Rival 2** destacan por su espectacularidad, pero no mucho mas.
Las magias se *pixelan* tanto en un juego como en otro. Por ejemplo, el especial del huracán de **Joe** en el ***FF*** es un amasijo de cuadrados dando vueltas. **DRAW GAME!!**





Round 3: ANIMACIÓN
Este apartado también es bastante malo. Los dos juegos carecen totalmente de movimientos reales, ya que no se ha usado la técnica *motion capture,* viendo patadas y puñetazos "cutres" y movimientos "acartonados". Esto no quiere decir que las magias y ataques no queden chulos, ya que los combos y especiales son de gran espectacularidad. **DRAW GAME!!**

Round 4: JUGABILIDAD
Llegamos al apartado realmente importante. Empezando por el ***FF***, lo primero que observamos es que podía ser un poco mas rápido en los movimientos, ya que muchos de ellos son torpes y sin ninguna utilidad, pero por otro lado posee unos extraordinarios combos que no los tiene el ***Rival 2.*** Me refiero a las combinaciones de puños y patadas que crean un combo con movimientos exclusivos para cada combinación y que no puedes realizar por separado. Si pulsamos por ejemplo **puño**, **puño** y **patada** saldrán una serie de movimientos diferentes a si pulsáramos **puño**, **patada** y **patada**.Hay gran número de movimientos especiales, como los de **Terry**, que parecen no tener fin. Por otro lado, los especiales son muy impactantes (*los mejores de todos los* ***FF***), especialmente si se cambian las cámaras a ángulos en los que se







vean con mayor espectacularidad. Pasando al ***Rival 2*** notamos mayor rapidez de movimientos que el ***FF.*** Este juego es mucho más "flipado" que el de **SNK,** pudiendo realizar combos aéreos, especiales normales, en el aire y combinados (*estos son los mas chulos*). El juego nos da opción a coger a dos personajes y cambiar de uno a otro entre cada combate. El ***Rival 2*** es mucho mas dinámico en golpes y rapidez, con unos especiales chulísimos y buenos combos, por lo que: ***Rival School 2*** **WIN!!**



Round 5: PERSONAJES
El ***FF*** tiene a personajes muy carismáticos como pueden ser **Terry Bogart, Andy, Joe, Mai, Kim, Mr Karate** (*no, no es ni el redactor jefe de la revista ni **Takuma**, es ni más ni menos que **Ryo Sakazaki** con más mala leche que nunca*). Todos estos personajes protagonistas de muchos juegos anteriores tienen mucho más carisma que los del ***Rival 2*** que sólo han salido en este juego (*menos **Sakura***) pero claro, el altísimo número de personajes con el que cuenta el título de **Capcom** (22 en total contra sólo 14) y además con la opción de poder confeccionar a tu propio personaje, hace que la cantidad total ascienda muchísimo, ya



que las diferentes combinaciones pueden llegar a ser infinitas. A todo esto hay que sumarle los excelentes diseños de personajes que posee el ***Rival 2*** (*el dibujante del juego es simplemente increíble*). El ***Rival 2*** supera en este aspecto al ***FF*** sobre todo en el elevado número de personajes, por lo que ***Rival School 2*** **WIN!!**



Round 6: ESCENARIOS
No llaman mucho la atención los decorados de estos dos juegos; se caracterizan por ser un plano sin ningún tipo de polígonos (*el **FF** de recreativa sí poseía escenarios en 3D*).
En el ***FF*** no pegan ni con cola muchos de sus escenarios, ya que se supone que pelean en Southtown que es una ciudad y sin más nos plantan en medio de una montaña nevada o en Thailandia... Los escenarios del ***Rival 2*** son un poco más apropiados, mostrándonos lugares del instituto donde se desarrollan las peleas, como en el patio, las aulas, la piscina, lugares en construcción...
Los paisajes de estos dos juegos pasan desapercibidos por ser algo sosos, pero por poquito el ***Rival School 2*** **WIN!!**

Round 7: MÚSICAS
El equipo de programación de **SNK** se ha esforzado rehaciendo las músicas de la máquina a la versión de **PlayStation** del ***FF*** dándoles mayor calidad, pero la verdad es que no son muy pegadizas y prácticamente pasan desapercibidas. Las del ***Rival 2*** tampoco son una maravilla pero algunas de ellas destacan, como la canción de la presentación o la del final. De nuevo ***Rival School 2*** **WIN!!**

Round 8: "TONTERÍAS"
En este apartado vamos a comparar las diferentes opciones y jueguecillos (*que no tengan nada que ver con la lucha del juego*) que poseen estos dos títulos.
En verdad el ***FF*** no tiene nada que no sea propiamente la lucha; tiene arcade y *versus*, lo típico pero nada más. Sin embargo, el ***Rival 2*** tiene una tromba de cosas que paso a comentar una a una:

-Modo historia: En el que nos tendremos que hacer a un personaje a nuestro gusto (*eligiendo la cara, el pelo, la ropa...*) y hacer como que pasamos un año entero en el instituto donde se encuentran los personajes del juego, pudiendo hacernos amigos o enemigos de cuantos queramos, y aprender técnicas y especiales diferentes. Al terminar el año tendremos a un personaje totalmente nuevo para incorporar en la plantilla de luchadores.

-Modo de aprendizaje: Como si fuera un examen de lucha, un profesor nos enseñara como realizar diferentes combos, técnicas y especiales de cada personaje, dándonos al final una puntuación según lo hayamos hecho.

-Modo deportes: Esta curiosa opción nos permite practicar diferentes deportes, concretamente son: béisbol, fútbol, voleibol, atletismo y baile (*parecido al **Bust a Move***).



-Modo Pocket Station: Donde poco a poco y jugando a graciosísimas pruebas de la **Pocket Station** iremos sacando más de 200 ilustraciones del juego, músicas y vídeos.

Por todo esto, el ***Rival 2*** es aplastantemente ganador, ***Rival School 2*** **WIN!!**

Bueno, este mes el vencedor absoluto ha sido **Capcom**, veremos en próximos meses quién se llevará la victoria.

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

Nota de Mr.Karate: Cualquier queja o comentario acerca de los enfren-tamientos tendrá su propia publicación en la sección frikilandia, así que ya sabeis los de reto fácil.

PUCHI CARAT



Vuelve a ser viernes por la tarde y descubres con desilusión que, tras una semana de práctica con el último juego de lucha, tus amigos te siguen dando las soberanas palizas a las que te tienen acostumbrado. La derrota te hace recordar amargamente que tu (*supuesta*) habilidad innata con los juegos de toda la vida puede salvar aún la tarde. ***Puchi Carat*** se presenta como la mejor opción para limpiar tu honor en 4 o 5 enfrentamientos...

Puchi Carat es un videojuego aparecido para **SuperFamicom**, **Game Boy** y **PlayStation** (versión que nos ocupa) de la mano de **Taito** que aúna dispares estilos de juego de otros clásicos de la casa como son ***Arkanoid*** y ***Puzzle Bobble***. Es decir, del primero han rescatado el típico sistema de los "*machacaladrillos*" y del segundo han añadido la presión que supone jugar a este tipo de juegos con el tiempo en contra (*debes ir destruyendo los muros de gemas que van descendiendo desde la parte superior antes de que te sea imposible controlar tu stick)*.

A estas alturas lo raro de un juego de "*puzzle*" es que NO sea endiabladamente jugable. ***Puchi Carat*** lo es, pero se encuentra con el problema de que, a diferencia de otros juegos de este género, hacerse, ya no con el control, sino con la precisión necesaria para hacer "algo", es tremendamente engorroso para todos los que acaban de empezar con este tipo de juegos y sólo quieren pasar un ratito divertido. Es ciertamente inferior en este aspecto a clásicos como ***Tetris*** o ***Puyo Puyo***, que realmente se adaptan intuitivamente (*aunque la verdad es que se hace querer en poco tiempo;D*).

Ciertamente, el juego es bueno y tiene modos de juego como para no aburrirse; y es que al igual que títulos como ***Magical Drop III*** de **NeoGeo** y **S.Famicom** tiene cantidades ingentes de modos para que, si no tienes alguien con quien batirte en un "dobles" (*modo tal vez descuidado en la variedad de formas de juego*) no dejes de jugar, como los de "**Historia**", "**Time Attack**", "**Resistencia**", etc. (*raramente reunidos en un mismo juego*).

Una opción más a destacar es el soberbio uso del ***Dual Shock***, hasta el punto de llegar a ser casi indispensable para estar alerta de los sucesos más inminentes (*lo que sería en un juego de conducción el copiloto, para que nos entendamos*).

Pero vamos a lo que realmente importa en un artículo de juegos de "inspiración manga":

En ***Puchi Carat*** encontraremos animaciones y vídeos de un diseño y calidad para presentar la historia que narra el juego (*sí, tiene historia*) nada usuales en este tipo de juegos.

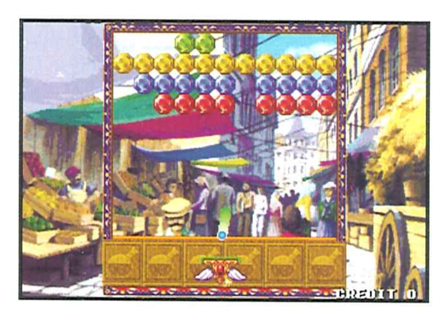
(*Jejeje...los protagonistas son estereotípicos hasta el delirio, abarcando todos los tópicos de los personajes de manga/anime que todos conocemos -super sexy chica gato, "tío cachas" afeminado, pija extravagante...-*). Hay realmente calidad y variedad en los diseños y en las

















diferencias entre unos y otros, aunque en este aspecto destaca la pobre variedad de las animaciones y ataques (no habrá más de 4 o 5 por personaje, mientras que en juegos como ***Super Puzzle Fighter II Turbo*** (*arf arf*) existía la misma variedad que en el juego original). Pues bien, ahora que os debéis haber forjado una idea de cómo es el juego os diré que, a pesar de lo que lo he piropeado, nos encontramos ante un título tal vez demasiado lento pero tremendamente encantador; aspectos como la variedad de ataques y combinaciones que alarguen la vida de este juego se han descuidado, sin embargo aspectos, para mí, igualmente importantes como la música o el apartado gráfico, así como lo cuidado de la historia (*¿recordáis muchos juegos que tengan de esto?*), me parecen de lo más acertado (*¡¡¡las voces son encantadoras!!!...tenía que decirlo -_-*). Personalmente lo recomiendo si es que tenéis la intención de añadir un título interesante y del que todos (*incluso los "mataos" como yo*) puedan disfrutar un viernes por la tarde, os hagáis con este. Disfrutadlo y/o rezad para que salga en nuestro país, cosa no demasiado utópica teniendo en cuenta la cantidad de juegos de "*puzzle*" de **Taito** (*todos iguales*) que han llegado... nunca se sabe ^o^. *encantadoras!!!...tenía que decirlo -_-*).
Personalmente, lo recomiendo si es que tenéis la intención de añadir un título interesante y del que todos (*incluso los "mataos" como yo*) puedan disfrutar un viernes por la tarde, os hagáis con este. Disfrutadlo y/o rezad para que salga en nuestro país, cosa no demasiado utópica teniendo en cuenta la cantidad de juegos de "*puzzle*" de **Taito** (*todos iguales*) que han llegado... nunca se sabe (^o^).

Amano
(amano_ai@retemail.es)

GEKI-OH

...O CÓMO APROVECHAR UN JUEGO ESTILO SUPERNES EN PLAYSTATION HACIENDO QUE ADEMÁS PAREZCA BUENO...!!!



Muchos lectores, vía e-mail o en el canal de IRC , *#loading*, me han preguntado: "*¿Qué hace a un juego digno de aparecer en la sección **100% Japón**?*". Para que os hagáis una idea de lo que en ella os vais a encontrar (*y de lo que no*) este juego me parece un perfecto ejemplo.

Geki-Oh es un juego de naves aparecido para **PlayStation** en 1999 de la mano de **Warashi**. Se trata de un producto sobrio en casi todos sus aspectos. No destaca por "casi" nada en especial.

A nivel sonoro la música cumple más que decentemente, pues realza algunos momentos épicos, aunque ya se sabe lo que pasa con la música en los "matamarcianos": no la percibes hasta que te aburres, y eso es mal asunto, ya que pone de manifiesto que no la estarás escuchando mucho más tiempo (*maestro, te seguimos por lo bien que te explicas*).

En lo que a sonido FX se refiere este juego es, probablemente, lo más penoso que ha pasado por mis manos. Generalmente, cuando una nave explota se oye una tremenda explosión, pero en este caso el sonido que llega hasta mí se asemeja más a los petardos que se tiran en las fiestas de mi pueblo (*para los que no cojáis la metáfora os diré que eso es muy muy malo v_v*).

Gráficamente el juego no pasa del suficiente hasta las últimas fases, en las que el diseño de los potentes "**mechas**" (*"roboces", para que nos entendamos*) es un delirio de originalidad y perfeccionismo que roza la locura cuando en el combate final un cacharro a medio camino entre un ángel biónico y un "**Evangelion**" precisará de un alejamiento de la cámara para mostrar cuán poderoso es su fuego (sin dejar de lado momentos de la acción en que llegan a fundirse juego y pseudoanimación, dotando a las cuatro últimas fases de una belleza poco usual). Lástima que tan bellos diseños sólo se encuentren en las última misiones (*el resto del juego es bastante más mediocre*).

Pues bien, lectores, hasta aquí podríamos decir que este juego se ha colado en la sección que no es (*sección bodrios 6 páginas más adelante por favor*). Pero... ¿qué convierte a este juego en una de esas "japonesadas" que tanto nos gustan?. La respuesta a esta pregunta está en la última opción del menú , "**Omake**". En él hallamos 5 modos de juego nunca vistos que harán de tu sonrisa una carcajada continua:

Modo "**de miedo**": El mismo juego (*repito: EL MISMO*) en una versión que no podrás jugar con la luz apagada. Sus principales características son: el oscurecimiento de la pantalla, una tétrica música y el hecho de que las naves sangren al ser derribadas entre macabros sollozos y aullidos.

Modo "**de risa**": Como si de una cutre teleserie americana (*Urkel rulez!*) se tratase, a cada momento se escucharán las típicas risas "enlatadas" (*es para partirse... ¡Jefe mete un vídeo en el CD-Rom!*). Esto, una musiquita típica japonesa y unos estúpidos ruiditos serán los responsables del desencajamiento de tu mandíbula.

Modo "**esto es un infierno**": Si en el juego original las balas van, digamos, LENTAS, en este modo lo más seguro es que terminemos tirando la consola por el balcón. Es categóricamente IMPOSIBLE.

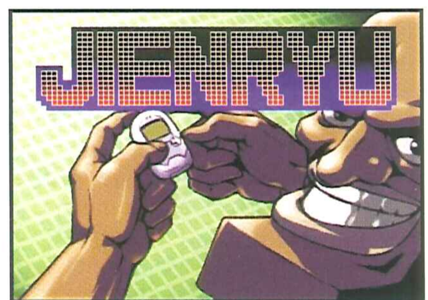
Modo "**aquellos maravillosos años**": Como si de la "tele" del abuelito Juan se tratase. En este modo, el blanco/negro y la música típica (*y cutre ^_^*) de los jueguecitos de la **NES** harán las delicias de los más nostálgicos.



A estos acompañan un modo "**facilón**" y una curiosa emulación de lo que sería el juego en la **PocketStation**. Querría finalizar diciendo que desde que jugué a ***Geki-Oh*** no he dejado de morder cristales colgado de mi lámpara (*y este nocivo efecto es el único requisito para que un juego aparezca en **100% Japón**. ¿Está claro ya?*).

Amano
amano_ai@retemail.es







Girlfriend Simulator

Girlfriend Simulator (*a partir de ahora* **G.S**.). Este concepto lleva varios años resonando en los oídos de los jugones más selectos. Debido a lo difícil de su obtención este tipo de juegos, se han convertido en objeto de coleccionismo y de manía (*no son pocos los "tokimekifrikis" que rondan por ahí conociendo TODOS los pormenores de las chicas del famoso título de* **Konami**).



De todas formas el término **G.S.** es una de tantas variedades dentro de un género global llamado **Life Simulator Game** (***LSG***), pues no es mi intención que penséis que todo este tipo de juegos son solo de "ligue". Al ser mayoría las trataremos algo más profundamente.

La esencia, la base y el motivo de este tipo de juegos es simular la vida real. Y qué más real para un usuario de videojuegos japonés que su vida en el instituto con esas despampanantes y encantadoras chicas de grandes ojos y peinados estratosféricos que tanto nos inspiran? (*Apenas hay de estos juego para chicas, espero poder profundizar en esto más adelante para las lectoras*)

El jugador se introducirá así en la piel de un chico (*pocas de veces chica, a mal que nos pese*) generalmente del montón pero con bastante encanto como para entablar sinceras conversaciones con cualquier chica.

Tan noble labor deberá compartir nuestro tiempo (*usualmente planeado el fin de semana anterior. Estos japoneses...*) Con actividades que den ese toque de realidad a este tipo de juegos (*está feo estar las 24 horas llamando a la chica en cuestión*): seguir unos estudios a fin de que en la fecha se alada no te des un susto con los exámenes, escoger un club que copará tus horas libres (*desde que acaban las clases hasta que vuelves rendido a tu casa a hacer recuento de teléfonos y medidas de chicas obtenidos*), algo de vida social(*en el mundo hay algo más que chicas, dicen...*), y un largo etcétera que será realmente el que determine el realismo y la credulidad que buscamos en estos juegos.

Esto es, a grandes rasgos, un **G.S**: Un juego en el que de manera más o menos creíble tendrás que, como si de un RPG se tratase, obtener puntos que manifiesten si te llevas bien con la gente, si la chicas se matan por ti, si estás fofo de tantas horas que pasas comiendo pastelillos con esa chica con coletas de la que te has encaprichado, etc...todo determinado por diversos y pueriles medidores.

Ya he hablado de los ***LSG***., Estos presentan la variedad que tal vez se echa en los **G.S**. Desde transformate en una Idol Singer, hasta juegos, como **Silouette Stories** en los que el buen progreso de tus relaciones lo determinarás tu recortando imágenes al más puro estilo **Gals Panic.**

El origen de estos juegos me es realmente difícil de precisar (*diga el juego que diga siempre habrá lectores que recordarán alguno anterior*) pero diría que esta tendencia nació en los lejanos juegos de **MSX.** (*Por aquella época circulaban revistas de usuarios que incluían juegos hentai, picantillos, con este sistema*) y que se desarrolló en los tiempos de **PC-Engine** con sagas como **Dokyusei**. De hecho, este género, puede proceder de las aventuras conversacionales que tanto éxito tuvieron en los **8-Bits** en Espa a y Reino Unido. Lo que sabemos a ciencia cierta es que estos juegos han estado presentes con esta denominación desde los tiempos de la **S.Nintendo** ocultos a ojos occidentales por el velo del idioma (*juegos en los que dise as tu instituto y llevas una vida en el, y mil variedades más con renombre como* ***Marmalade Boy*** *o el predecesor del* ***Next King***).

En la actualidad es la casi difunta **Saturn** la que ha ofrecido mayor variedad en este género(una de las grandes bazas que han mantenido a la 32-Bits de **Sega** viva en Japón dos a os más que en Europa).

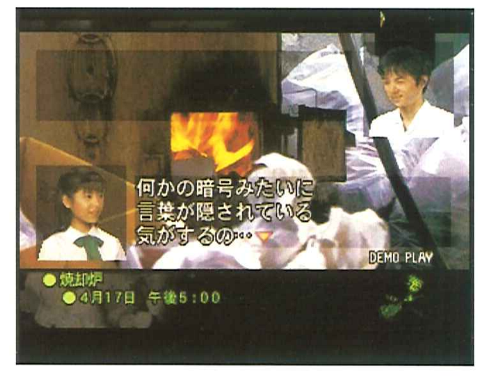
PlayStation cuenta con un mayor número pero los **G.S**. algo subidos de tono son los que realmente han vertido luz sobre este tipo de juegos (*la polémica, la morbosa polémica*). Actualmente, dicen, hay un par de estos para **PSX**, pero ya tocaremos el tema con más profundidad dentro de algunos números (*lo estáis deseando pillines*).

El futuro se planea prometedor con las nuevas tecnologías pero también me asusta: ¿Que pasará con los **G.S** en las consolas **128 Bits**? Mejorarán hasta el punto de perder su encanto? ¿Serán puro video interactivo? Al menos ya tenemos confirmado un **Sentimental Grafitti 2** para **DC.**

Es difícil abarcar equilibrada este tema en una página pues si bien muchos sois ya expertos en vuestra saga favorita algunos no sabrían ni de que estaba hablando. Espero que sepamos situarnos en ambos extremos.

Para los más exigentes adelantaré que, si bien este artículo ha sido una mera presentación de esta sección, en el analizaremos a fondo, con ayuda de uno de los mayores "tokimekifrikis" de la saga más popular en este mundo de los **G.S** creada por **Konami: Tokimeki Memorial**

Amano
amano_ai@retemail.es









Nadie puede negar que esta serie de las **Clamp** está dando de qué hablar. En nuestro país ya cuenta con un considerable número de adeptos, y no es de extrañar, la serie es un *shojo* encantador (*Kawaii* ^_^).

La emisión del anime de TV en nuestro país y las noticias de su adaptación a diferentes consolas hacen de este artículo un buen punto de partida.

Card Captor Sakura, como todo lo que toca la magia de **Clamp**, enamora, tanto a través de sus deliciosos diseños como por su historia (en la que la aventura y el amor, siempre presente en los buenos *shojos*, se complementan mutuamente).

El Manga

C.C.Sakura comenzó a publicarse en junio del 96 por **Clamp**, archiconocido estudio que ha dado vida, entre muchas otras, a ***Clover***, **X 1999**, ***RG Veda***, ***Magic Knight Rayearth*** (estas tres últimas publicadas en España).Vio la luz por primera vez en la revista para chicas ***Nakayoshi***, contando ya en la actualidad con un total de nueve tomos y, creo, tres libros de ilustraciones (*son auténticas delicias, a ver si alguien me regala el que me falta*).



Portada de un volumen japonés de Sakura

Sakura Kinomoto es una niña de 10 años que vive con su padre (**Fujitaka**, un hombre excepcional al que se le da muy bien la cocina) y su hermano **Touya** (que siempre se ríe de ella pero que le quiere mucho). Está enamorada perdidamente de **Yukito** (mejor amigo de **Touya**). Su madre, una mujer preciosa, murió cuando **Sakura** apenas tenía tres años, lo que no le ha impedido ser una chica de lo más alegre y querida en su colegio, al que va todos los días en patines y del que forma parte del club de animadoras.

Un día unos ruidos llevan a **Sakura** a examinar un libro ("***The Clow***") de la biblioteca de su padre. Este libro mágico está lleno de unas extrañas cartas dotadas de vida propia que consiguen escapar causando problemas a **Sakura**, que deberá recuperarlas.

Afortunadamente **Sakura** no estará, ni mucho menos, sola en su misión, pues conocerá al guardián **Kerberus** *(al que llama cariñosamente* ***Kero-Chan*** *por su tamaño y su divertido acento*), quien la nombrará "Cazadora de Cartas", entregándole una llave que tiene el poder de convertirse en un bastón mágico capaz de doblegar y utilizar las cartas de ***Clow*** que **Sakura** capture. Contará, también, con el apoyo de su mejor amiga, **Tomoyo**, que grabará en vídeo sus aventuras y la dotará de su llamativo vestuario y, más adelante, por nuevos personajes como **Shioran Li**, que aparecen a partir de la segunda etapa de la serie. Ésta comenzará a continuación de su lance con **Moon**, juez que decidirá con un combate la aptitud de **Sakura** para su misión. ¿Quién será este personaje? (*¡Ju!, no os lo podéis imaginar* ^_^). Como ya he dicho, lo que lleva **C.C.Sakura** de manga, ha sido hasta ahora recopilado en nueve "*tankoubons*" (tomos japoneses), en los que la calidad del dibujo está fuera de toda duda.Ver las divertidas caras que a veces pone **Sakura**, leer los irónicos comentarios que **Kero** hace refunfuñando o, simplemente, deleitarse con unas **Clamp** en plena forma, son excusas más que poderosas para hacerse con los tomos.

SAKURA EN PSX





El Anime

Tan fabulosa serie no podía quedar sin adaptación a la pequeña pantalla.
En TV la serie, de 46 capítulos, está dividida por el enigmático episodio 35 y comenzó a emitirse en Japón el 7 de abril de 1998. Con un *opening* y un *ending* de lujo (interpretados por **Gumi**, una de las voces japonesas más cotizadas) titulados ***"Catch You Catch Me***" y ***"Groovy***", que se pueden encontrar en los ya 4 CD´s y 4 *singles* que, hasta el momento, componen su BSO y sus *image songs* (*fácilmente localizables gracias a la "edición" de SM Records, en cualquier tienda especializada*).
Pero lo más sorprendente de la versión animada de ***C.C. Sakura*** es que ¡SE ESTÁ EMITIENDO EN NUESTRO PAÍS! Actualmente **Canal Sur 2 Andalucía** está ya en su primera reposición. La adaptación y el doblaje son bastante notables (*aunque a ciertos personajes la voz no les pegue ni con cola; se ve el esfuerzo y la imaginación que se han puesto. Por ejemplo, en la serie japonesa* ***Kero*** *hablaba con un divertido dialecto de Osaka, muy cómico entre los japoneses, que aquí se ha adaptado como un acento sudamericano de lo más logrado ^o^*). Para los que no vivan en Andalucía también hay buenas noticias: **Arait Multimedia** (*la empresa que ha distribuido* ***Marmalade Boy, la película***) va a poner a la venta ***C.C. Sakura*** (*además de* ***Slayers***), como se desprende del boletín del club de fans de ***M.Boy***, en el que ya hay publicidad de ésta.
Hay que reseñar la adaptación a la gran pantalla de ***C C.Sakura***, que tiene como hilo argumental el viaje de **Sakura** a la tierra de **Shioran Li**, China y que, por lo que hemos visto, da un salto tremendo en lo que a calidad se refiere, respecto a la serie *(hm... prometedor*). La pregunta es: ¿llegará a España?. La respuesta está en las ventas de la serie. Espero contar con vuestro apoyo.

Los videojuegos

C.C.Sakura cuenta con adaptación a consola en **GameBoy** (versión aparecida hace apenas un mes de la mano de **M2TO Inc**.) y una versión para **PSX** que apareció el 5 de agosto y que comentaremos en **Novedades** lo antes posible.
La versión **GB** es a todo color y de una calidad gráfica excepcional que se manifestará en la cantidad de ilustraciones que darán un toque de serie televisiva al juego, al igual que la música, que es parte adaptación de la serie y parte original.Como es casi todas las adaptaciones de anime a **GB** encontraremos varios modos de juego: El clásico **Modo historia**, en el que con las opciones "**hablar**", "**examinar**", etc. viviremos el transcurso de las aventuras de **Sakura**. **Modo de minijuegos**: Un juego de inteligencia muy parecido al **Othello**, consistente en repetir secuencias (*como el* ***Simon***) e incluso un clon de ***Tetris*** *(pero con manzanitas* ^^). **Modo Tarot**: Una vez introducida la fecha y tu cumpleaños, si quieres conocer el futuro de tu suerte, dinero y amor (***como si de una pitonisa se tratase***), **la GB** te dirá tu destino (*moooola ^_^*). **Print-Game**: Diseñado para sacar provecho a la impresora de **GB**. Con este modo podrás tomar las imágenes del juego, enmarcarlas, ponerles texto e imprimirlas.
La versión para **PSX**, creada por **Arika** (***SF EX***, ***SF EX2***...) aún presenta varios interrogantes. Se espera que el juego sea en temática similar al de **GB** pero con las ventajas que **PSX** puede ofrecernos, como galerías de ilustraciones, decenas de vídeos del anime original. Además, esta versión también tendrá varios modos de juego: "**Historia**" (donde protagonizaremos cada episodio de la serie), "**La habitación de Tomoyo**"(donde encontraremos mi**nijuegos** y "**La colección de Tomoyo**" (ilustraciones y sorpresas).
Gráficamente el juego promete. Esperemos poder analizarlo para el próximo número.

Locuras

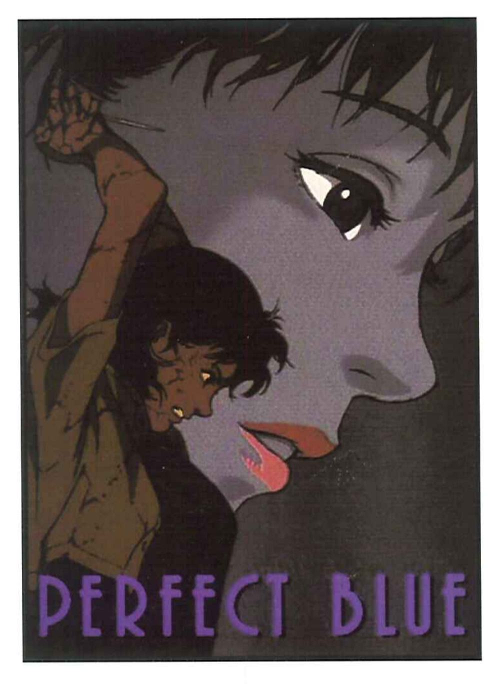
C.C. Sakura, como suele pasar con los mangas de éxito entre los más jóvenes, arrastra una bestial colección de artículos de *merchandise* que fácilmente podréis encontrar en las tiendas de manga especializadas (*tazas de* ***Kero***, *calendarios, peluches de* ***Kero***, *rotuladores, estuches, pañuelos*...).
Pero no sólo eso, tenemos (*en exclusiva* ^o^) documentos gráficos (obtenidos en las **Jornadas de Getafe´99**) que muestran que el **CosPlay** no es patrimonio exclusivo de los japoneses (ver en sección **Frikilandia** la foto del mes).

Bien, a los que les haya interesado el tema sólo me queda recomendarles el número 10 de nuestra revista hermana ***Dokan***, donde podrán encontrar muchísima más información.

Y como diría **Kero**: "*SAKURA TENGO HAMBREE*", o sea, me voy a cenar. *Bye*!

Amano
amano_ai@retemail.es





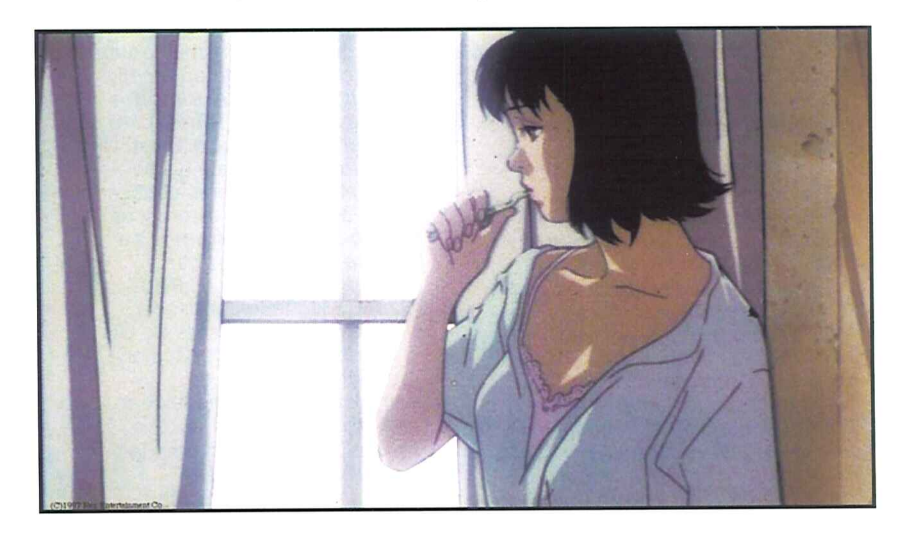
PERFECT BLUE



Tú y yo lo sabíamos. Nos dimos cuenta la novena vez que vimos ***Akira*** y lo aceptamos cuando tras ***End of Evangelion***: pensar no es bueno.



De la novela de **Yoshikazu Takeuchi**, de la mano de **Hiroaki Inoue** (responsable de ***Memories***, etc...) y con **Katsuhiro Otomo** dando vueltas por el estudio látigo en mano (*o sea, supervisando*) vio la luz ***Perfect Blue*** es una maravilla de *psyco-thriller* que nació en 1997 y que (incluso) ha llegado a nuestro país.
Si tuviese que describir el trasfondo argumental de esta película de animación en una sola frase diría que es "*una psicosis dentro de una psicosis que está dentro de otra psicosis que arrastra una legión de pequeñas psicosis*". ¿No lo entiendes? No te preocupes, nadie lo hace...
¿Que de qué va la historia?: **Mima** ha decidido dejar su grupo de *idol singers*, **Cham**, ante la oferta de trabajar como actriz. Ella es la única que no se da cuenta de que es una maniobra para explotar al máximo su popularidad. Tal es su candidez que, por escalar en su carrera, llega a hacer escenas subidas de tono y a posar desnuda. Esto, inevita-blemente, desemboca en una insostenible crisis moral que le llevará al "*delirium tremens*" y a la aparición de fans radicales que no permiten que su ídolo se convierta en una actriz fracasada y sin honor. Las cartas bomba y los asesinatos se suceden sin que **Mima** pueda dejar de sentirse responsable. Empiezan las visiones, las paranoias y las lágrimas contenidas, que merman la cordura de esta niña que aún no es ni mayor de edad.





Mima empieza a perder la cordura cuando deja de saber quién es, su personalidad esta en 3 lugares a la vez: en la película en la que trabaja, en la visión que de ella misma da un "Mi-maníaco" en una página web, y en la vida cotidiana (*en la que, por cierto, acaban de morirse sus peces v_v*). ¿Quién es **Mima**? ¿Quién NO es **Mima**? ¿Por qué es atropellada por un camión y sigue viva? ¿Ha matado a alguien? ¿Que ocurre si **Rei Ayanami** se deja caer por un **Pans & Company**? (*Creo que me he colado ^_^*).

Perfect Blue es, sin lugar a dudas, un excelente *best seller* y su adaptación al anime ha sido un acierto que nos ha hecho estremecer con los morbosamente realistas diseños de **Hisashi** (*al cual responsabilizo directamente de las pesadillas que he tenido con el "Mi-maníaco"... ¡¡qué feo es, por Dios!!*).

La segunda vez que vi esta película estaba en mi cuarto con otros 23 otakus (*a 45?, algo determinante*); algunos reían por no llorar, otros se escondían debajo de la cama, pero todos salimos de allí berreando: "*yo soy **Mima**, yo soy **Mima***", y totalmente acojonados.

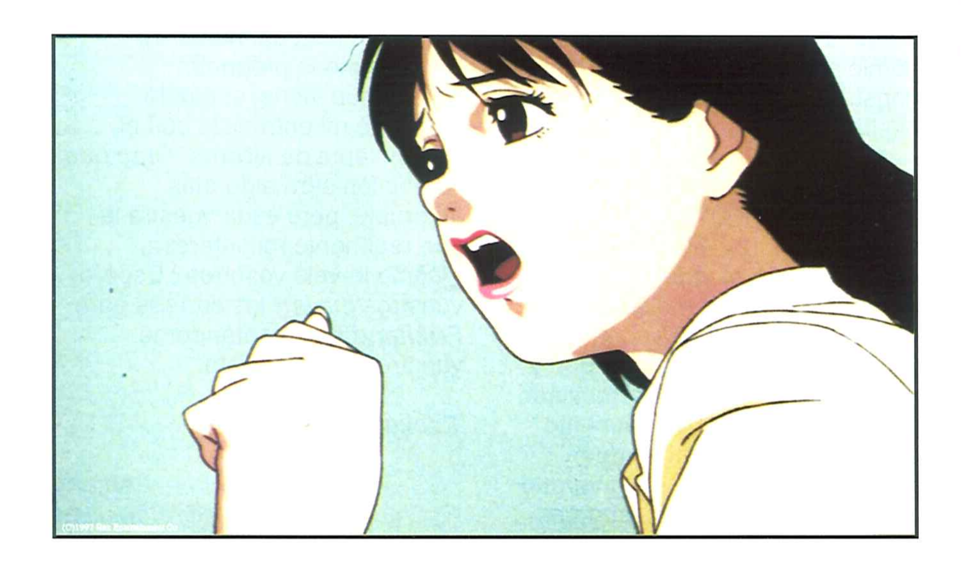
El apartado musical es sensacional. Incluso sin ver la película, aquéllos a los que les gusten las *idols singers* encontrarán varios cortes extremadamente pegadizos para oídos inquietos. Los temas más enfermizos creados para una película de terror psicológico se dan cita en este anime y en su O.S.

Akira, ***X 1999***, ***Ghost in the Shell***, etc... son algunos de los ejemplos de películas creadas para "romper" en el mercado de la animación. ***Perfect Blue*** pertenece a este selecto grupo de la animación japonesa de élite y, como es de esperar, su calidad técnica escapa a todo pronóstico. La soberbia animación de la que los personajes de **Hisahi** hacen gala es la más "humana" que he visto (*las escenas en las que hay golpes o sangre son sencillamente magistrales*).Desde las estudiadas coreografías del grupo **Cham** hasta las latas que tiran los gamberros, todo en ***Perfect Blue*** es plasticidad.

Como ya ha sido comentado, este anime ha sido comercializado en nuestro país hace ya algunos meses. Recomiendo encarecidamente que la compréis a los que aún no lo hayan hecho pues se trata de uno de los productos de mayor calidad y trascendencia que se ha vendido dentro y fuera de nuestras fronteras. Degustadla y repetid con nosotros, malditos: "*yo soy **Mima***".

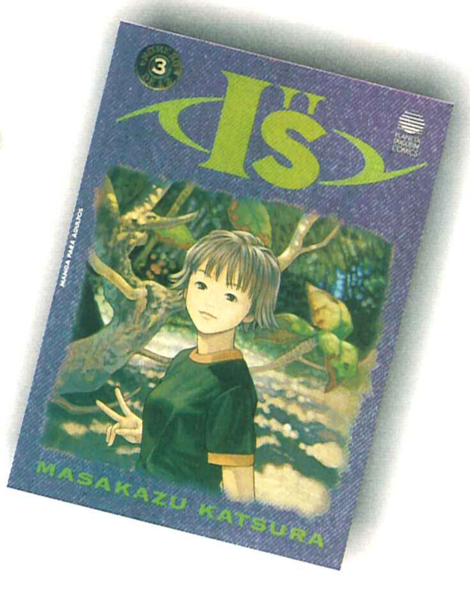
Amano


amano_ai@retemail.es





DECLARACIONES SOBRE LA SITUACIÓN ACTUAL DEL MANGA EN NUESTRO PAÍS



Bienvenidos a la nueva sección de manga de la revista. En esta primera entrega vamos a tratar el tema del manga en España, y para que no todos los artículos acerca del *manganime* sean de mera opinión, he entrevistado al dueño de una de las dos librerías de cómics más prestigiosas de Granada. Mi intención inicial era contrastar las opiniones de dos libreros como son los de "**Dune Comics**" (*que ya ha escrito varios artículos de opinión en la prensa, jeje... prestigio, prestigio para mis artículos ^o^*) y la franquicia granadina de "**Norma Comics**". Sin embargo me ha parecido más interesante (*y más carnoso...jio jio*) publicar únicamente la primera. Como si de un aprendiz de **Lázaro Muñoz** se tratase, **Javier Ruiz**, nos hace ver la realidad desde los ojos de un no-fanático (*por no decir otra cosa*) del manga. Espero que os haga reflexionar y que me deis vuestra respuesta.
(**Nota: Mis escasos recursos y tiempo me llevan no disponer de la conversación literal, pero os aseguro que esto es lo que dijo*):

-**Amano**: Oye Javi ¿crees que el manga ha llegado a afianzarse en España?
-**Javier**: No.
-**A** : Jo, qué tajante. Mi próxima pregunta era "¿cuándo ocurrió?" v_v . En ese caso, dime por qué no.
-**J**: El manga está rompiendo el mercado al irrumpir de una forma tan caótica. Aún no se ha ganado el respeto del coleccionista de cómics, pues es un producto demasiado japonés, por ser demasiado distinto al estilo occidental, la mayoría de ellos son costumbristas y eso aquí... Además, las editoriales no han traído lo mejor de aquel mercado y nos han vendido los mangas de sexo y violencia dejando los mejores allí.
Por otra parte, el manga sí ha acercado al mundo del cómic a las chicas y a los más jóvenes. Éstos, cuando tengan más experiencia, ampliarán sus horizontes más allá del manga. Aquí el manga es aún un subgénero.
A: ¿Es el manga rentable para un librero?
J: Sí, lo es, pero no para las editoriales que lo publican, pues raramente cubren los mínimos de ventas. Normalmente para que una serie dé beneficios debe superar la venta de 7.000 ejemplares, y eso no ocurre en la mayoría de las series.
A: Hmmm...que chungo. ¿Están equilibradas las ventas de cómic americano y japonés?
J: No, mientras que el cómic japonés hace su mercado con 4 o 5 títulos que realmente venden, el cómic americano suele tener una constante de 15 títulos en auge. No hay demasiada variedad.
A: Qué mal lo pones. Entonces, ¿el manga es un mercado en auge o en declive?
J: En declive [*¿¿??*]. El máximo reflejo de esto es que, como máximo, ahora mismo se están vendiendo bien 2 o 3 series (***Marmalade Boy***, ***Dragon Ball*** y poco más). Luego hay demasiado manga "segundón" y finalmente una mayoría de mangas de tercera clase. Donde sí es verdad que veo un mercado en auge es en las revistas de manga y cultura japonesa, cada vez hay más.
A: Jo... me dejas un poco hundido... oye, has visto ***Evangelion*** ta mu chulooo ...(*A partir de aquí la entrevista empieza a tomar extraños derroteros: P*).

Esencialmente esto fue la entrevista (*ya me dolía la mano de escribir garabatos :P*). Si bien Javi es una persona conocida por su afición al cómic europeo y americano, reconoce que en casa de amigos suyos aficionados al manga ha visto series de una grandísima calidad. Él se pregunta por qué no son esas las series que traen las editoriales. Yo también me lo pregunto.
El mes que viene, si puedo, publicaré mi entrevista con el dependiente de **Norma**. Creo que su opinión será algo más favorable, pero es la vuestra la que realmente me interesa. ¿Cómo lo veis vosotros? Espero vuestros *mails* y los correos para ***Frikilandia*** comentándome vuestro punto de vista.

Tatakae Otaking!!!

Amano
amano_ai@retemail.es

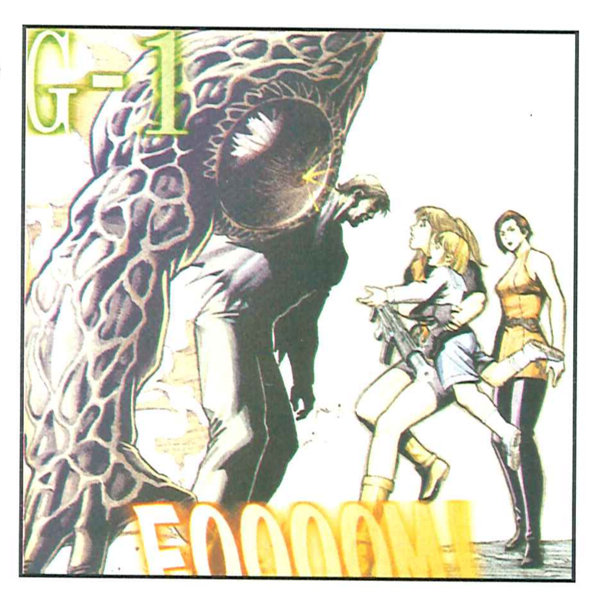


BIOHAZARD 2

Sobre la saga ***Resident Evil*** hay muchas cosas además de juegos: muñecos, *rami-cards*, pósters, película (*dentro de poco*)... y cómics. Dentro de este último apartado encontramos cómics japoneses, americanos y chinos. Y claro está que vamos a hablar de cómic chino, denominado *manwa* (*¿no?*).
Este cómic se basa en el juego, metiendo algunas escenas e historias nuevas que hacen que descubras más cosas. Antes de que empiece lo que es la parte del juego nos cuentan el pasado de los personajes.



Podemos ver que **Lion** está afectado por la muerte de su hijo a manos de un loco con una pistola, y por eso se mete a policía. Respecto a este cuerpo de seguridad, vemos como todas las tropas se movilizan a causa de las criaturas que han aparecido, y se busca el lugar de donde hayan podido salir. Al ir hacia los laboratorios con todas las tropas, un helicóptero suelta varios *Tirant* para tapar el camino hacia el laboratorio, dejando a **Lion** sólo al otro lado del puente que unía el lugar de las tropas con la ciudad del laboratorio. A partir de ahí toman el principio del juego y meten alguna novedad.
Lo mejor de todo es que muestran que **Lion** sabe usar el cuchillo además de las artes marciales. Mola ver que es capaz de matar a un *Licker* con la única ayuda de un cuchillo. También ponen a **Claire** como la chica que tiene que proteger **Lion** todo el rato. Otra novedad que puede apreciarse es que el *Tirant* que se encuentra en el laboratorio protege a **Claire** y a la niña del cocodrilo (*ojalá pasase eso en el juego*). Es una de las mejores escenas del cómic.
Yo creía que los cómics chinos eran bastantes flojos, pero este me ha gustado mucho. El dibujante lo hace muy bien y el color que le han puesto ha quedado perfecto. Lo único que puedo criticar es el olor que desprende (*no llega al olor de **Norma**, pero por ahí andará*). Supongo que eso es por venir cerrado y por el color.



El formato es tamaño libro y es bastante cómodo de leer, ya que está en el mismo sentido que el occidental. Tan sólo hay que saber chino y ya te enteras de toda la historia. Yo no tengo ni idea, todo sea dicho, pero más de una vez puedes ver un texto en inglés.

A todo esto... me llamó la atención que las onomatopeyas estuviesen en inglés (*no estoy muy seguro, ojo al dato, un detalle a tener en cuenta*).
Si te gustan los cómics y los juegos seguro que te encantará tenerlo en la colección. Si no te gustan los cómics y los juegos, pues te lo pillas igualmente como curiosidad de ver algo nuevo.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@svalero.es

Beat 'N music

Ya ha pasado algún tiempo desde que se editase ***Parappa the Rapper***, pero desde entonces no han parado de salir juegos musicales. ¿Por qué este *boom*? A partir de este mes los juegos musicales tendrán su apartado propio en la revista, dada la importancia que alcanzan allá donde se editen. Bienvenidos a **Beat 'n Music.**

La respuesta al por qué del éxito de este tipo de juegos es bien sencilla.
¿A quién no le gustaría poder aprender a tocar un instrumento musical de un modo sencillo y rápido, o aprender pasos de baile de una manera amena y divertida? (*parece un anuncio de TV...*).
Ese es el truco del gran éxito que tienen los juegos musicales: nos hacen sentir que tocamos o bailamos de una manera casi inmediata (*eso no quiere decir que a la primera partida lo tengamos dominado, cuesta lo suyo pero nada comparado con el aprendizaje de un instrumento de verdad*).
Después de lo dicho, vamos a hacer un repaso por los diferentes títulos musicales existentes, explicando un poco su historia y funcionamiento:
Primero hablaremos de los juegos de cantar o bailar, y luego entraremos de lleno en los que tenemos que tocar un determinado instrumento musical.

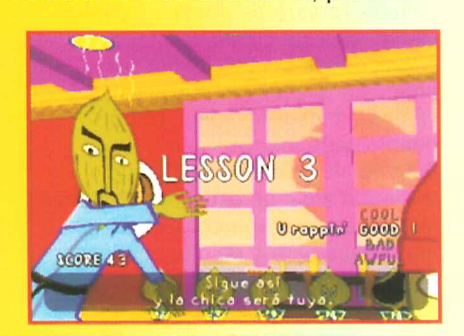
- ***Parappa the Rapper***:
Este título despertó gran interés por su original temática, **Sony** comunicó que iba a sacar al mercado un juego de "cantar rap". "Y eso como se come?" pensábamos antes de verlo,") un juego que lo que tienes que hacer es cantar?" hasta que finalmente lo vimos, comprobando que realmente era un género totalmente nuevo y divertidísimo.



El juego presenta como personaje central a **Parappa**, un perrito "rapero" que está enamorado de **Sunny Funny**, una florecilla encantadora a la que tendrá que conquistar, pasando infinidad de contratiempos y penalidades, lógicamente todos ellos aderezados a ritmo de rap.
Con esta "*peaso*" de trama argumental se desarrolla este primer juego de música.

El manejo es sencillo; en cada fase tienes que cantar a dúo con otro personaje, imitando su rap, para esto lo que tienes que hacer es ir siguiendo unas combinaciones de botones y realizarlas en el orden y ritmo correctos.

- ***Un Jammer Lammy***:
Esta es la segunda parte del ***Parappa the Rapper***. Las características del juego son similares a su antecesor, pero con



algunas mejoras y novedades. Esta nueva entrega pasa del hip-hop/rap al más puro estilo "guitarrero". En esta ocasión, **Parappa** deja paso a un nuevo personaje llamado **Lammy**, una especie de ciervo al que lo que más le gusta hacer es tocar su guitarra. En el juego iremos pasando diversas fases contrarreloj antes de que empiece





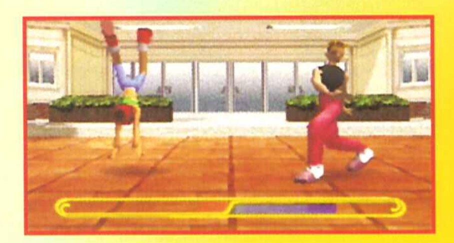


el concierto que tiene que dar **Lammy** con sus amigas.
Las características del juegos son bien fáciles; al igual que en la primera parte, tendremos que seguir un número de combinaciones de botones en orden y llevando el ritmo, pero con una novedad: hay partes de la canción que son "libres". Me explico, en ciertos momentos podremos tocar lo que queramos con la guitarra como si estuviéramos realizando un "solo" de un guitarrista de rock.

- *Bust a Move* y *Bust a Move 2*:
Empezaremos hablando de la primera parte de esta sensacional saga de **Enix**. Este juego ha obtenido una gran popularidad en España por ser perfecto para toda clase de publico, ya que su temática consiste simplemente en bailar.
En el juego podemos elegir entre 12 personajes, que son: **Heat, Frida, Strike, Hamm, Kelly, Shorty, Hiro-Kun, Pinky, Gas-o, Kitty-N, Capoeira** y **Robo-Z.**
Cada uno de ellos tiene su propio escenario y música, ofreciendo unas composiciones buenísimas y pegadizas (*casi todas están cantadas)*.
Los personajes se mueven con un gran realismo gracias a la técnica *motion capture*, que se basa en la grabación de movimientos de actores reales, pasándolos después a los personajes del juego.
Las músicas tocan diversos géneros, como pueden ser el rap, disco, pop, tecno... cuadrando perfectamente cada personaje con su correspondiente música.
El juego trata de lo siguiente: en un "*versus*" debemos ganar al contrario en puntos bailando mejor que él. ¿Cómo conseguimos esto?. Pues muy fácil, en la pantalla van apareciendo combinaciones de flechas y botones que tendremos que efectuar en un determinado espacio de tiempo, pudiendo lanzar también ataques especiales contra nuestro oponente, al que haremos perder el ritmo por completo.
Este juego resulta perfecto para "echar piques", enganchán-dote hora tras hora.
Por su parte, la historia es prácticamente inexistente en este título, centrándose en jugar sin más.
La segunda entrega resulta bastante mejor que su predecesor por lo siguiente:
El juego en sí, no tiene demasiados cambios, ya que trata de lo mismo, dos personajes bailando, pero respecto a la jugabilidad le saca mucha ventaja, ya que en la primera parte todas las combinaciones de flechas y botones eran prácticamente iguales para todos, y en esta segunda parte han diferenciado a cada personaje con sus propios movimientos. Y no sólo eso, también cuenta con modos nuevos; el **fácil**, en el que sólo tendremos que hacer combinaciones con el direccional del *pad*, y el modo **mix**, en el que se nos mezclarán todo tipo de movimientos y botones, haciéndonos un verdadero lío.
También las músicas están mejor (*eso no quiere decir que las canciones de la primera parte sean malas, lo que pasa es que estas son geniales)*, siendo más pegadizas y de mayor duración.
La historia sí está presente en esta segunda parte, explicándote al final de cada personaje un pequeño resumen de la vida de cada uno.
El número de personajes, asimismo, también es mayor que en la primera parte, (son prácticamente el doble que en la entrega inicial).
De aquí en adelante, todos los juegos que quedan por repasar son de **Konami**. Parece que esta marca le ha tomado "gustillo" al asunto musical.

- *Dance Dance Dance*:
Este juego no es más que una imitación (*un tanto mala)* del ***Bust***

a Move, en la que contamos con varios personajes a los que tendremos que hacer bailar indiscriminadamente.
Este título varía respecto al de **Enix** en varias cosas. La primera es que la forma de baile es diferente, ya que los movimientos no están predeterminados, con lo que gozamos de total libertad por ello para inventarnos y efectuar los





pasos de música a nuestro libre albedrío.
También tiene un modo *RPG*, que sigue las bases habituales en este tipo de juegos, es decir: muñequito en *Super Deformed (cabezón)* andando por ciudades y luchando *(bailando)* cuando se tercie. El objetivo final será, por supuesto, conseguir llegar a ser una estrella del baile cual Michael Jackson, John Travolta o Steve Urkel..

***- Dance Dance Revolution*:**
Este título es de lo más original; se trata también de bailar, pero con un pequeño cambio respecto al resto que hemos comentado: tú mismo serás el que hayas de mover el esqueleto.
Ahora os lo explico. El juego consiste en seguir los pasos que te indican unas flechas en la pantalla, que muestra una especie de alfombrilla con cuatro flechas: **arriba**, **abajo**, **derecha** e **izquierda.** Deberemos pisarlas en









el momento oportuno (*los más veteranos recordaréis el juego Enredos y ya sabréis de qué estoy hablando*).
Este aparato se coloca en el suelo, convirtiendo tu casa en una auténtica pista de baile.
Ya sólo nos queda comentar los juegos que imitan instrumentos musicales, como si nosotros mismos los estuviéramos tocando.
Explicar el funcionamiento de esta clase de juegos es algo complicado, ya que todos se basan en obsoletas líneas de colores o en cuadraditos que bajan y cosas así, un poco difíciles de plasmar en palabras

***- Beatmania*:**
Este título cosecha un grandioso éxito en Japón, habiendo salido en menos de dos años 6 partes diferentes.
En este juego se imita a una mesa de mezclas de un DJ de discoteca.
Lo que tenemos que hacer en ***Beatmania*** es construir músicas.
Me explico, nos dan una base musical (*el ritmo y algunas notas musicales*), a la que nosotros tenemos que sumarle los instrumentos; ¿cómo hacerlo?.
Leed, leed.
El juego viene con un mando especial que imita al aparato que usan los DJs en las discotecas, que se compone de cinco botones y un plato (*sí, como si fuera un disco de vinilo para, que lo muevas adelante y atrás realizando los típicos sonidos "scratch" para que te lo creas y todo*).
También se puede jugar con el mando normal pero claro, no es lo mismo.
En la pantalla tenemos seis líneas verticales por las que bajan una especie de cuadrados, tres de color gris, dos azul y una roja, que representa el disco.







Han de coordinarse todos estos botones en el momento adecuado. Si lo hacemos correctamente, oiremos la música que estamos creando, que en muchas ocasiones es de una gran calidad. Los ***Beatmania*** aparecidos hasta el momento son: ***Beatmania*, *Beatmania 2 Mix*, *Beatmania Yebitsu Mix*, *Beatmania 3 Mix*, *Beatmania Gottamix*** y ***Beatmania 4 Mix***.



***- Pop n´ Music*:**
Este título es prácticamente igual al ***Beatmania*** en lo que a manejo se refiere, pasando de 6 líneas con sus respectivos colores a 9, para proporcionar un follón todavía mayor. También existe un mando especial para este juego.
Contamos con un gran numero de personajes, cada uno de ellos con su música. Muchos de ellos están ocultos, teniendo que realizar combinaciones de géneros musicales para conseguirlos.
Las composiciones musicales son muy buenas y pegadizas, con un tono mucho más infantil que el



***Beatmania*.**

***- Guitar Freaks*:**
Como su propio nombre indica, este juego es para flipados de la guitarra (*como yo; por eso este título musical me parece el mejor de todos con mucha diferencia)*.
Armados con una "peaso" de guitarra tenemos que tocar diferentes músicas de la siguiente manera:
En la pantalla veremos tres líneas, una roja, otra azul, y la última de color verde, y las típicas rayas bajando que tenemos que coordinar con tres botones con los que cuenta la guitarra, que emulan las cuerdas, y una palanca que imita el lugar donde los guitarristas pasan los dedos para que suenen las diferentes notas.
Con esto podemos estar jugando horas y horas sin cansarnos (*o por lo menos yo)*.
El juego cuenta con varios niveles de dificultad, teniendo cada uno de ellos una buen puñado de músicas que nos deleitarán los oídos.

***- Drum'n Bass*:**
En esta ocasión no me refiero al estilo de música *dance* (*similar al jungle, para más señas*). Ahora le toca el turno a la batería, siendo lógico que **Konami** haya hecho también en esta ocasión un mando especial parecido al instrumento de percusión.
Tendremos que ir tocando las diferentes músicas de una manera parecida a la de los anteriores juegos.
Este juego es el único que todavía no ha salido para **PlayStation**, estando a punto de lanzarse al mercado.

Bueno, pues aquí termina el repaso de prácticamente todos los juegos musicales aparecidos hasta el momento.

En los siguientes meses nos acercaremos ya más detenidamente a cada título analizandolo como es debido. Supongo que después de este comentario a muchos de vosotros os habrán entrado ganas de jugarlos ¿no?.

Pues ¿a qué esperáis? Haceos con todos y "a *musiquear"*.

Sbroly
sbroly@mixmail.com





BANDAS SONORAS

LOS JUEGOS YA NO SUENAN COMO CHICHARRAS...

ESTE MES, 4 GRANDES BGM

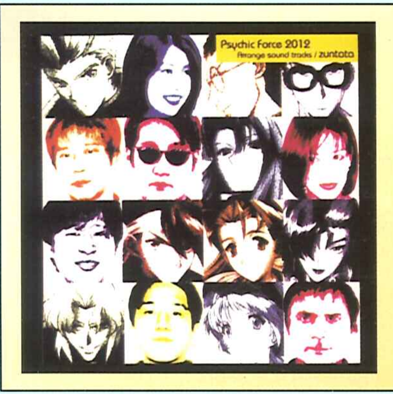


¿Qué puedo decir que no haya dicho ya en el artículo del juego...? Tiene mucho ritmo y es de lo mejorcito que he oído en un título de este tipo. Felicitaciones a **Yoshihiro Sato** por su gran actuación como productor de la música. Y a **Square** por contratarle, por supuesto.



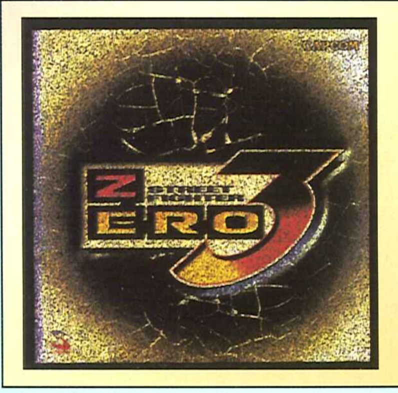
SAGA FRONTIER 2

Ya de primeras tengo que decir que es un juego de **Square**, así que la banda sonora tiene que ser buena. Y lo es. Cuenta con 3 CDs metidos en una caja con ilustraciones varias. Las cajas de los CDs parecen que van a romperse sólo con mirarlas, ya que son muy delgaditas y tienen el tamaño justo para que quepa el CD. No he podido escucharlo mucho por miedo a romperlo, pero lo que he oído me ha gustado mucho. Tal vez alguna melodía me recuerda a la música del ***Chrono Trigger*** o a la del ***Secret Of Mana***. En cualquier caso, es una buena opción para comprar este verano.



PSYCHIC FORCE 2012

La primera vez que lo escuché por encima me pareció un poco flojo, porque creía que iba a llevar canciones cantadas (*se me metió en la cabeza de que las tenía* -_-). Luego en casa me lo puse y me encantó. Menuda caña de banda sonora que tiene este juego. Yo tengo el juego, pero como no podía poner la música muy alta no pude escuchar casi nada. (*Sí, la mayoría de los CDs los pillo antes de escuchar alguna muestra o el juego en sí*). La mejor pista es la 14, que no paro de escuchar todas las tardes. Creo que es la de *Burn*, pero no estoy muy seguro. Son varios los responsables de esta banda sonora, pero no tengo el nombre de ninguno de ellos, aunque no creo que sirva de mucho el saberlo (*¿o sí?*).



Street Fighter Zero 3

Es un tipo de música que más que para un juego es para una discoteca, aunque no le quedan del todo mal. Hay algunas canciones que hace que hayas de taparte las orejas, pero hay otras que están muy bien y que siguen el ritmo de la pelea. Mejor dicho; la pelea lleva su ritmo . Son varios los responsables de la música del juego, pero mi preferido es **Takayuki Iwai**. En esta banda sonora hay peña metida de otros juegos de **Capcom**: ***Street Fighter Zero series***, ***X-Men/Marvel Super Heroes series***, ***Star Gladiator 2***, ***19XX***, ***D&D series***, ***Vampire Savior***, ***Kikaioh***, y así un largo etc...



Coincidiendo con el tema del dossier os ofrecemos las letras de dos canciones de origen japonés con la peculiaridad de estar cantadas en ¡¡¡español!!! La primera, "*Esperándote*", es uno de los *endings* del modo historia de ***Silent Hill***, compuesto y cantado por ***Rika Muranaka***, a quien ya escuchamos en el ***ending de Metal Gear Solid***. El segundo tema del mes, "Somnia Memories", está en español y latín. Si alguien sabe la lengua origen de la señorita que pone voz a este precioso tema, que nos lo diga, porque su pronunciación es realmente compleja (*japonesa no parece...*).

"Esperándote"
1st Ending Silent Hill
Canta: Vanesa Quiroz

Lo estoy soñando, sí...
Sólo imagino...
¿Todo es real?
Ojalá que así lo fuera.

Es sólo otro día,
otra noche fría.
No sé si me buscas,
o si me esperas.

Puedo ver en ojos,
y también tu rostro.
Quiero verme amada,
y dormirme abrazada.
Dime que me quieres...
...dilo, por favor.

No puedo dejarte,
y menos olvidarte.
No puedo saber
qué quieres de mí.

Puedo tocarte,
incluso verte,
ven hacia mí.

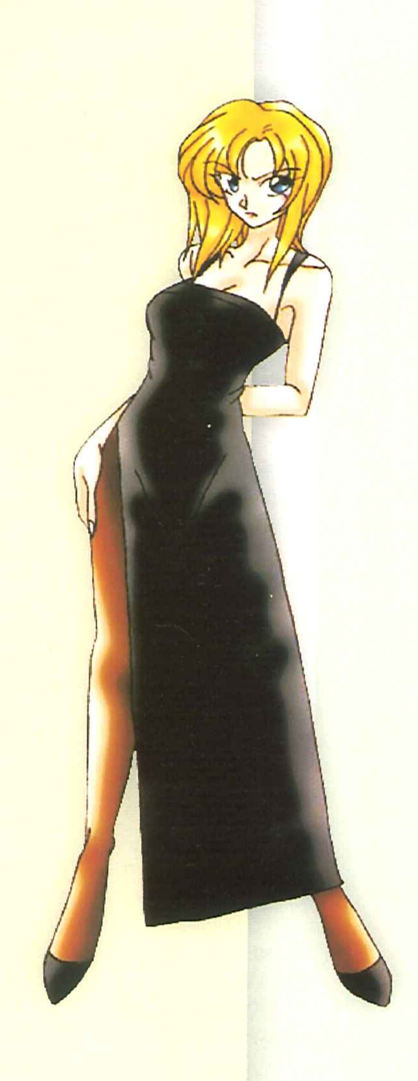
Verás más cerca,
puedo sentirte
tan cerca de mí.

No me persigas,
no lo soporto.
¿Por qué me torturas?
¿Qué quieres de mí?

Dime ¿quién eres?
Dime ¿dónde estás?
¿Qué quieres de mí?
¿Qué necesitas de mí?
No puedo saberlo

¿Qué quieres de mi?

Dime quién eres...



"Somnia Memorias"
Ending Parasite Eve

Siento que estuve en un viaje
y que vengo de lejos.
Tanto esperé este momento
y no sé si fue Dios o fue mi voluntad.

Juro que pude escuchar como en sueños
aquella voz que me dijo: ¡Despierta!
y sentí la fragancia de un sueño perdido.

A la deriva entre olas
que vienen y van como sueños mil,
puedo traer de regreso a mi
las memorias que tengo
guardadas muy dentro...

Ultra Somnia, ultra memorias,
Arbor Sacra, Mala dulcem, maturum ferens.
Ultra somnia, ultra memorias,
Arbor Sacra, Mala dulcem, maturum ferens.
Maturum ferens...

Si no hay más nada que hacer,
sólo ver la tristeza.
Si no hay más nada que hacer,
sino sólo esperar lo que venga
y nos llegue a pasar.
Tan sólo esperar que termine la fiesta
y nuestra historia se vaya borrando,
y nos deje sin nada poder esperar.

A la deriva entre olas
que vienen y van como sueños mil,
puedo traer de regreso a mí
las memorias que tengo
guardadas muy dentro...

Alicubi apud, memorias longincuas,
Aliquid intra me espergiselt.
Amorem indulgentiam, Macrorem dolorem,
conguoscebit Omnia terminabit.
Eras semper proper me,
Luro ut esses proper me.
Puedo jurar que estuviste, sí, cerca de mí.

Hay que entender y comprender.
Cuando el pecado nos cubra con su canción
la Tierra sufrirá, sufrirá, sufrirá, de verdad.
Hay que entender... entender...

No olvides, no, nunca jamás,
que hay cielo y tierra,
el mar el sol y la amistad.
Cuando el color de la maldad llene esta tierra
verás el *Dies Irae*, y todo acabará...

SECCIÓN EMULADORES



"LA VERDAD, TODA LA VERDAD, Y NADA MAS QUE LA VERDAD SOBRE bleem!"

Hemos estado meses y meses (cerca de un año) esperando, desde las primeras noticias acerca de un emulador de ***PlayStation*** que barrería con todo lo visto hasta ahora. Requisitos mínimos: un Pentium 166, 16 megas de RAM... y lo clásico, *CD-ROM* y tarjeta de sonido. Más tarde se dijo que el emulador, que recibió el nombre de *bleem!*, sería comercial, es decir, que se vendería. Los programadores no querían soltar una versión del emulador hasta que estuviera casi listo, pero de una forma un tanto ilegal (a un *beta tester* se le fue la mano) pudimos hacernos con una versión que no tenía sonido, ni soporte 3D, pero que prometía mucho.

Estuvimos mucho tiempo visitando la web oficial de ***bleem!***, leyendo los progresos, y comiéndonos las uñas cada día esperando poder leer que el dichoso emulador ya estaba en la calle. De este modo, pudimos saber que **Sony** interpuso una demanda a los programadores. Naturalmente a los creadores de la consola no les hace mucha gracia que pudiese jugarse a los juegos de **Playstation** en un ordenador, ya que eso puede hacer que pierdan unos cuantos cientos de unidades en ventas (*ahora que todo Dios tiene una en su casa*). Sin embargo, al igual que le pasó a una compañía que también hacia un emulador de similares características para Mac, la acusación la perdió **Sony**. Tras unos días se supo el precio del emulador, 25 dolares, y ya tuvimos la ocasión de pedirlo. Todavía tuvimos que esperar un mes y algo para recibir el CD en casa a pesar de los muchos problemas que la recién creada empresa b***leem!*** decía tener, con la cantidad de CDs y las últimas pataletas de **Sony**.



Cuando por fin tuvimos el CD en las manos... "*¿Qué es esto?, aquí no hay emulador*". En la solapa del CD ponía ***bleem! key***, que no era otra cosa que un CD desprotector, para que cuando los programadores soltaran por fin el emulador en la web, pudiéramos usarlo sin problemas, y sin el cual supuestamente no puedes utilizarlo.

Pero por fin un día, con lágrimas en los ojos, tuvimos el ***bleem*** al alcance de un solo *download* en **Internet** de apenas 400kb, y....

Bleem!, la decepción hecha realidad. Bueno, la verdad es que hay opiniones para todos los gustos y condiciones, ahora veremos los motivos de este título. ***bleem!*** es un gran emulador, si ejecutamos un juego 2D no notaremos nada... pero en los juegos 3D, y si disponemos de una tarjeta gráfica aceleradora 3D medio decente (***Vodoo***, ***Banshee***, ***TNT***...) veremos como todos nuestros juegos cobran nueva vida. La resolución de pantalla puede ampliarse tanto como nuestro monitor y nuestra tarjeta nos dejen, pero lo más alucinante es ver como los efectos de *anti-slasing* eliminan totalmente la *pixelación*, creando unas texturas que ni la propia **Nintendo 64** con toda su potencia (*bueno, depende del juego*), y podemos contemplar juegos como ***Metal Gear***, ***Gran Turismo*** y demás maravillas en todo su esplendor. La decepción llega cuando vemos que en nuestro Pentium último modelo, con la tarjeta también último modelo (*en mi caso es un* **K6-II 400mhz** *con tarjeta gráfica **TNT**, que no es último modelo, pero tampoco es moco de pavo*) apenas si van bien los juegos. Por poner un ejemplo, en ***Metal Gear*** el sonido salta y salen las letras en contra de la piratería (las mismas que aparecen al encender la consola) cuando hablamos por *códec*, y en algunos momentos más. La calidad del sonido tampoco es perfecta en ningún juego, siempre se escucha como un murmullo que aumenta o disminuye dependiendo del esfuerzo del procesador en cada momento. La suavidad de movimientos en todos los juegos suele dejar que

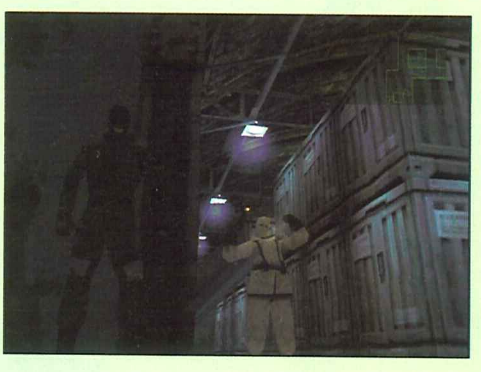


desear, y se nota como el emulador apenas puede con su propia alma. Además, no todos los juegos funcionan con la misma suavidad y velocidad. Depen-de de "cuánto 3D" contengan. Curio-samente, cuanto más 3D sean, mejor va el emulador. Esto es debido a la imposibilidad de ***bleem!*** para manejar 2D y 3D al mismo tiempo, así que en cuanto un juego tenga un decorado 2D (como la mayoría de juegos de lucha 3D, incluido ***Tekken***) pues el juego se ralentiza hasta el punto de ser inaguantable. Ni que decir tiene que para jugar a los juegos 2D hay que desconectar el soporte de tarjetas 3D. También tenemos que añadir que no todos los juegos no funcionan en absoluto. Pero lo curioso es que los programadores activasen una opción para que no funcionaran los juegos piratas. Bueno, el caso es que las copias funcionan, pero no las que lleven protecciones de última generación que detectan el *modchip* (como ***Final Fantasy VIII***, ***Bust a Move 2***, ***Tengoku Mix***, ***Chocobo Racing***...), esto va a hacer que pierda mucho b***leem!***, pues ni siquiera salen los originales al llevar esa protección, y últimamente todos los juegos que aparecen en Japón la llevan. Curiosamente, después deshabilitan esa opción para algunos juegos de gran popularidad. Con todo esto llegamos a la conclusión de que ***Bleem!*** decepciona debido a las promesas y esperanzas puestas en el, y que no cumple en absoluto. Por ejemplo, en la caja del CD se puede leer claramente que el requisito mínimo es un *Pentium 166*, cuando apenas puede en un *Pentium 3* a *600mhz* con ***Vodoo 3***. De todos modos, no podemos echar a la hoguera a los programadores de ***bleem!***, y desde aquí quiero romper una lanza en su ayuda. Este es un emulador que hace unos años ni lo imaginábamos, y que ahora tenemos. Y hay que apreciar el esfuerzo de estos chicos por resolver todos sus problemas, y que cada 1 o 2 semanas nos hacen llegar vía **Internet** una nueva versión del emulador que soluciona muchas de las dificultades y mejora en calidad. Esto nos hace pensar que poco a poco, y con un poco de paciencia, todos tendremos un gran emulador de **PSX** en un futuro no muy lejano, y los hechos lo están demostrando. En la ultima versión que ha llegado a mis manos en el momento de terminar este reportaje,***bleem!*** ya hace funcionar algunos juegos a la perfección (*o casi*), como es el caso del ***Nightmare Creatures***, ***Deep Freeze*** y algunos otros (*puedes juguetear activando y desactivando opciones, como el* skipframe*; a veces te llevas alguna sorpresa*). Por último, me queda decir que toda la gente que está en contra de ***bleem!***, tendría que verlo en funcionamiento con la versión original (*la* "crakeada" *parece que no va tan bien como el original, pero yo no lo pruebo por si los virus...*), y quizás cambiarán de opinión. Como nota final, sólo falta decir que ***bleem!*** se distribuye libremente por las tiendas americanas desde no hace mucho tiempo.

Mangafan
is.mangafan@ispland.com

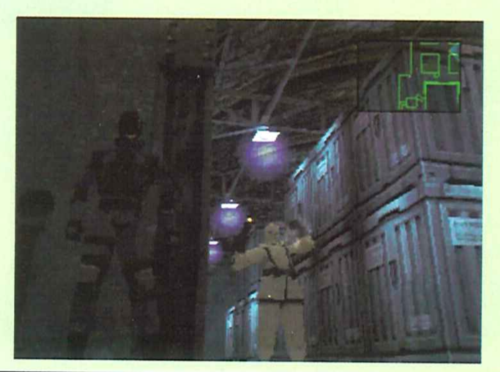
LA IMPORTANCIA DE TENER UNA TARJETA ACELERADORA 3D

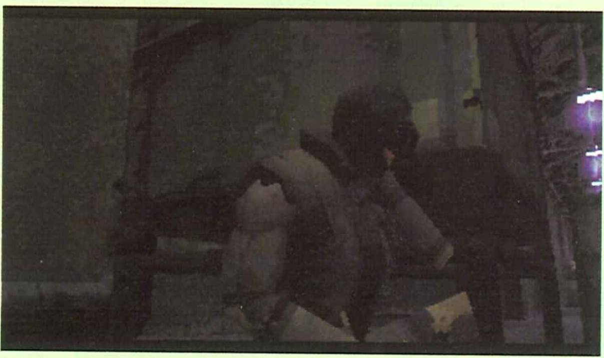
CON

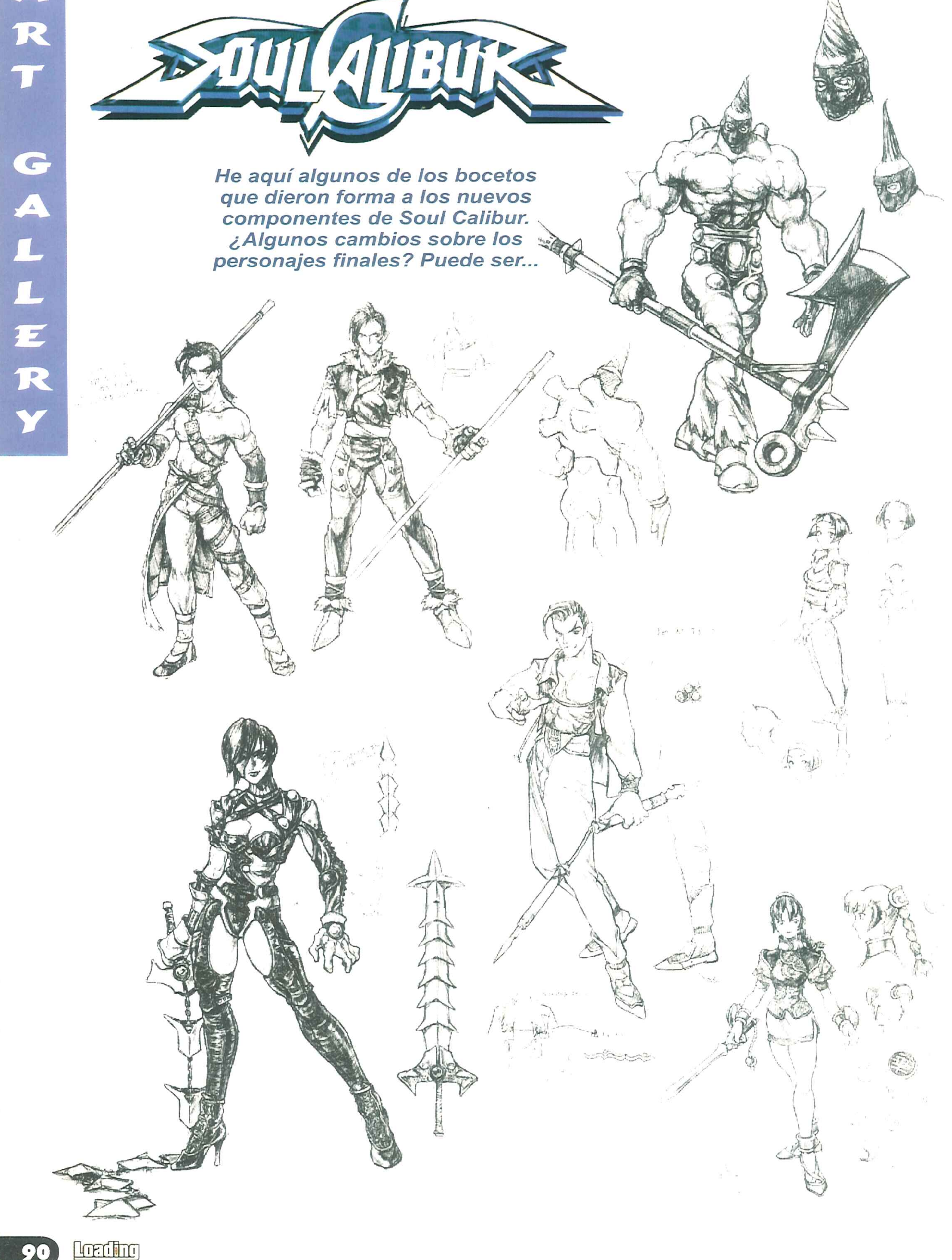




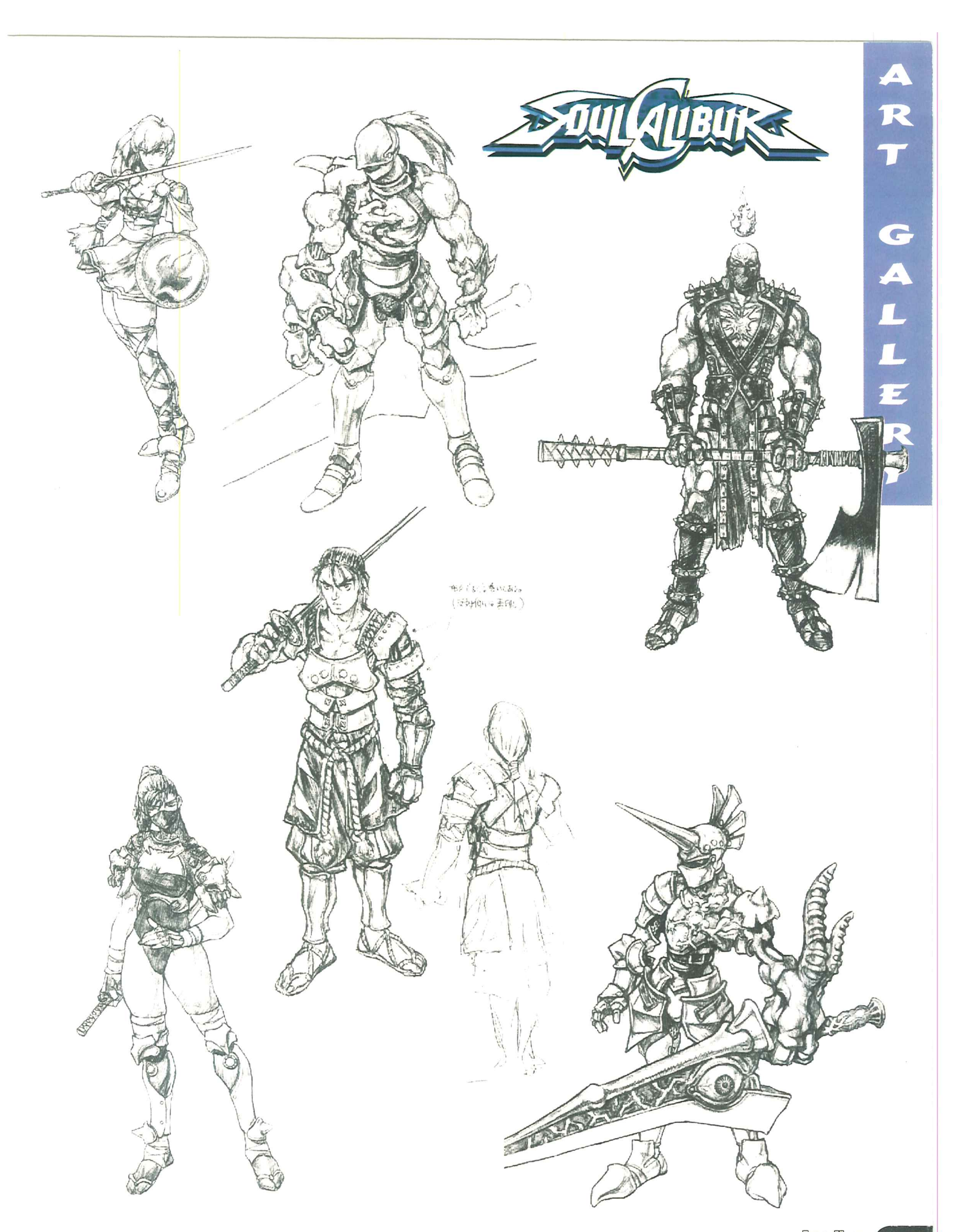
SIN







He aquí algunos de los bocetos que dieron forma a los nuevos componentes de Soul Calibur. ¿Algunos cambios sobre los personajes finales? Puede ser...


SOULCALIBUR

Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Antes que nada, me gustaría daros las gracias por la cantidad de mensajes y cartas que habéis mandado dándonos la enhorabuena por la revista... ¡¡¡*Arigato*!!! Todos los que hacemos este nuevo medio informativo nos sentimos muy agradecidos por esos comentarios, así como por vuestra participación casi diaria en las tertulias abiertas en el canal de la revista del **irc** hispano. Pero pasemos a responder el correo, que esta vez viene cargadito de preguntas y consejos...

Abrimos la sección de correo de **Loading 2** con la lluvia de cartas que han llegado a la editorial llenas de preguntas, recomendaciones y alabanzas (gracias mil, de verdad). Bah! Paso de enrollarme, que los viejos hablamos demasiado. Comencemos por...

Miguel Angel Durán, de El Prat de LLobregat (Barcelona), nos pregunta sobre cuándo llegará la **Pocket Station**. Pues que sepamos no hay intenciones de traerla hasta que se ponga en venta en nuestro país la **PSX2**, y por si fuese poco, ni te molestes en buscarla por tiendas de importación, que tampoco hay existencias en el extranjero (¡¡Con el éxito que tiene y la cantidad de juegos que la usan!!). Ya se sabe que el "mercado europeo" no está pensado para los que le gustan realmente los videojuegos. Efectivamente, los creadores de ***bleem!*** ganaron el juicio a **Sony** (ver artículo de la sección **Emuladores** en este mismo número). Paso tu dirección al lugar que le corresponde para que se carteen contigo otros fanáticos de los videojuegos.

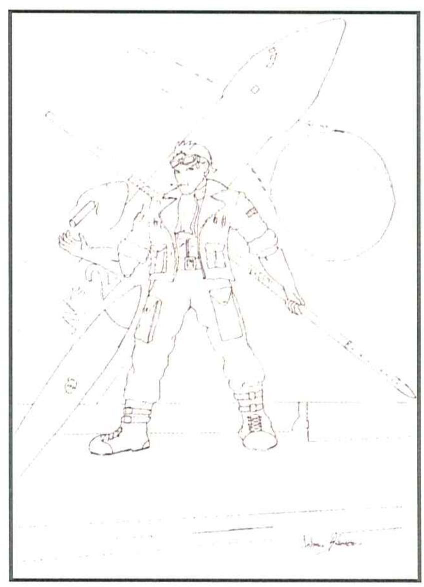
Laura Pérez Seguer, de Zaragoza, me manda dos "peaso" dibujos que trataré de poner en este mismo número. ¡¡Buf!! Esto es empezar con calidad. ^_^

Georgina Torras Cuesta, de Girona, me ha enviado otro dibujo de **Tifa** muy bonito, pero que por desgracia no puedo publicar porque me lo ha mandado a lápiz muy clarito, y no se puede escanear correctamente. La próxima vez, cuando lo acabes, lo pasas a tinta, ¿vale?. Debido a la insistencia de la que varios habéis hecho gala, es posible que más adelante editemos una guía del ***Final Fantasy VII*** (todo se andará). Me remito también a la carta de **Xavier Badenes López** (Barcelona), que me manda otro dibujo a lápiz de **Tifa** (¡¡basado en el mismo de **Georgina**!! *_*) y además me pregunta por cómo obtener un *chocobo* blanco en ***FFantasyVII***. Explicar los procesos de *chocobos* ahora sería despedirme del resto de cartas, así que lo dejamos para más adelante ¿vale?

Kyo, de Zaragoza, nos pide que cambiemos de formato el CD-Rom porque no tiene PC. Sintiéndolo mucho el CD para ordenador es una de nuestras bazas como revista diferente a las demás. ¿No conoces realmente a nadie con un PC para poder disfrutar de su contenido?. No comprarse ***Street Fighter Alpha 3*** por carecer de **Pocket Station** me parece algo radical, ya que la opción **PocketS** es sólo una curiosidad al lado del resto de cosas que ofrece tan magnífico juego de lucha. Supongo que cuando salga en España a la venta la **Dreamcast,** le acompañarán todo tipo de accesorios, y entre ellos el cable que la une a la **NeoGeoPocket**. El resto de tus dudas se aclaran a lo largo de este número y del próximo (que ya estamos en ello).

Kintarô, de Zaragoza, nos pide puntuaciones en los artículos. Este es un fallo que cometen muchas revistas que, primero, confunden al lector por una puntuación ofrecida según la persona que escribe el artículo (con la que no se tiene porqué estar de acuerdo), y segundo, nunca hay un juego perfecto; podríamos darle un

Dibujo de Ignacio Mateos (Zaragoza)



Dibujo de Antonio Salmerón (Madrid)



Dibujo de Ricardo Ferri Saez (Baleares)

LOADING. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2 · 08970 Sant Joan Despí · BARCELONA · e-mail: loading@aresinf.com

CORREO El paraíso de quienes realmente lo viven... FRIKILANDIA

100 al ***Metal Gear*** por acabado, argumento y desarrollo, y ¿qué puntuación le daríamos a la secuela en **PSX2**?. No, descartada la posibilidad de puntuación. Cada uno debe saber decidir a partir de lo que lee. ¿Mi nombre?. Te puede sonar de varias cosas, aunque lo más probable sea que lo relaciones con el fanzine de manga ***Japan Anime Fancine***, o con mi colaboración en ***Hobby Consolas*** haciendo el **Otaku Manga**.

Sara López Cermeño, de Valladolid, nos pregunta el soporte para el cual aparecerá ***Tomb Raider 4***. ***TR4*** se está desarrollando para **PSX** y esperamos que en breve esté en el mercado. Dudo mucho que se edite un juego de ***Rurouni Kenshin***, ni tan siquiera apoyado por el éxito del anime, ya que son demasiado "mangas" para las compañías españolas (¬_¬). ***Soul Blade 2*** no existe, en todo caso sería ***Soul Calibur***, y me remito a las páginas 38-39 del presente número de **Loading** para la información que necesitas.

Sergio Rodríguez Luna, de Barcelona, nos escribió sólo para mandarnos la errata del ***Evil Zone***. Gracias muchacho, si tanto te gustan las erratas, te llevarás una sorpresa en páginas posteriores.

Antonio Salmerón, de Madrid, nos pregunta por la película de ***Resident Evil***. Hasta la fecha no hay indicios del rodaje de ningún film basado en esta saga. Todo lo visto hasta ahora no eran más que fragmentos de anuncios nipones (como el que podéis encontrar en el CD). Sobre los juegos de ***Evangelion***, más adelante (dadnos tiempo, "*plis*").

Ricardo Ferri Saez, de Baleares, nos manda un dibujo veraniego de ***Tekken*** (que trataré de colar hábilmente), y pregunta por la conversión de ***Tekken Tag Tournament*** a algún formato domestico. Pues aún no hay nada confirmado, pero imaginamos que se podrá ver en **Dreamcast**...

Sergio Candela, de Barcelona, al parecer un fan de **Nacho Fernández** y su ***Dragon Fall*** (lo digo por los dibujos con los que nos llena el sobre), pide de nuevo una guía de ***FFantasyVII***. Tanta insistencia...

Ignacio Mateos, de Zaragoza (¡¡cuántos zaragozanos!!) nos manda un "peaso" dibujo y nos pregunta, ahí, con dos narices (como corresponde a cualquier maño que se precie), lo que significa la palabra "FRIKI". ^_^. Pues viene del inglés *freak*, y se suele emplear para señalar a los muy flipados por algún tema muy concreto. Algo así como un otaku en potencia de alucine (Nota: si quieres ver uno, busca el espejo más cercano ^_^).

Y cerramos el correo de este mes con **Chun-Li**, desde *Neo-Kádiz*. Ya que te gustan tanto los juegos tétricos espero que sea de tu agrado el dossier de este número. Publico tu dirección, tal como me pides para que los frikis del manga y los juegos se carteen contigo. ¡Gracias por tu simpática carta!.

Hasta aquí el correo normal. Gracias también a **Juan Francisco Martínez** (Murcia), a **Carlos** (Denia) y a **Guillermo Martín** (Fuenlabrada) por su apoyo a la revista. ¡¡Nos vemos aquí el próximo mes!!

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

CARTÉATE CON OTROS COMO TÚ (NO ESTÁS SOLO EN ESTE MUNDO...)

Miguel Angel Durán García
c\ Tarragona 10-14, 1º, 2ª
08820 El Prat de Llobregat.
Barcelona

Sara López Cermeño
c\ Salud 7, 7º-B
47012 Valladolid

Chun-Li
c\Arbolí 15, 2º
11005 Cádiz



Dibujo de Laura Pérez Seguer (Zaragoza)



Dibujo de Sergio Candela (Barcelona)

FRIKILANDIA El paraíso de quienes realmente lo viven... E-MAIL

Aquí tenéis también las respuestas a aquellos e-mails que mandasteis a la editorial, así como una recopilación de las más interesantes preguntas a mails personales. Arriba tenéis las direcciones donde dirigiros (por si no os habéis dado cuenta...).

- **Mateo Cubero** nos da algunas ideas para mejorar la revista. Como verás, algunas de las recomendaciones que nos das se han visto reflejadas en este segundo número. Efectivamente, ***Rurouni Kenshin*** cuenta con 2 juegos para **PSX** (*RPG* y lucha), de los que os hablaremos en próximos números. Si quieres comprar alguno de ellos te he de dar la mala noticia de que ya son antiguos y es muy difícil que puedas adquirirlos en una tienda española, aunque no te niego que aún lo puedas encontrar. ¡Suerte, y gracias por tu apoyo!.

- **Koldo Ateka** (???) nos recalca el hecho de que no puede descomprimir correctamente la demo "***KOF Vs. SF***" del CD1. Esto se debe a que originalmente la demo daba un pequeño error que hacía que sólo pudieses jugar un combate, pero por lo demás el juego estaba correcto. Prueba a instalarlo hasta el final o, simplemente, espera al CD del mes que viene... ^_^.

- **Mati** pide que incluyamos en el CD material relacionado con ***Parappa*** o ***Unjammen Lammy***. Como verás, en este número hemos planteado una sección de juegos musicales, con lo que cuando le toque el turno a ***Parappa***...

- **Víctor** quiere lo mismo que **Mati**, pero de ***Bust a Groove***. Paciencia...

- **Lander Olasolo** pide emuladores y roms en los CDs. Sintiéndolo mucho nos es imposible hacer tal cosa, ya que entraríamos en temas legales. Los vídeos y pistas de *BGMs* son puramente promocionales, pero el uso de roms en emuladores está limitado a quienes poseen los arcades o juegos originales (que por tanto pagaron por los derechos).

- **Luigi**, además de felicitarnos, nos hace unas sugerencias. No hemos ampliado la sección **Animangames**, pero sí que hemos añadido una de manga y manwas. ¿Mis 3 juegos favoritos? ^_^v ... Ja, ja, ja. Son: ***Beatmania*** (sobre todo y ante todo), ***KOF'98*** y ***Puchi Carat***.

- **Jaguell** pregunta por los juegos de **SNK**. No creo que la versión de ***KOF'98*** de **PSX** aparezca editada en España. Después de que se editasen las peores conversiones de **SNK**, acabando con ***Real Bout***, el lanzamiento de las buenas versiones **EX** se dejaron a un lado (¡¡lo que logra la ignorancia de las compañías!!). Si te sirve de algo, el que sí que parece que vaya a ver la luz es el ***KOF Dreammatch 99*** de **Dreamcast**, que acompañará a la consola cuando salga en España. A ver si te puedo colar el dibujo que nos mandas.

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



PAGINA WEB DEL MES: www.upcnet.upc.es/~cmg2/carlos.htm



FRIKILANDIA El paraíso de quienes realmente lo viven... LA CARTA DEL MES

HOLA, ME PREGUNTABA CUANTOS JUEGOS HAY EN JAPÓN "QUE NO HAYAN SALIDO EN ESPAÑA"

LES AGRADECERÍA QUE ELABORARAN UNA LISTA

GEOFFREY STEWART

Cuando leí la carta de la izquierda que acompaña a este texto (no sé hasta qué punto podremos reproducir su contenido para que sea legible) no pude hacer otra cosa más que flipar, y es que la cosa no es para menos.

A continuación, reproduciremos íntegramente su contenido para que sepáis exactamente qué es lo que decía:

-"Hola, me preguntaba cuantos juegos hay en Japón "que no hayan salido en España. Les agradecería que elaboraran una lista.".-

Geofrey Stewart

Estoo... Geofrey, ¿sabes lo que nos estás pidiendo?.
Si alguien es capaz de elaborar la lista que pide este muchacho, suyo es un puesto fijo en esta revista...

LOADING. Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 · 08970 Sant Joan Despí · BARCELONA · e-mail: loading@aresinf.com

FRIKIS... El paraíso de quienes realmente lo viven... FRIKILANDIA

Abierta queda también la posibilidad de llevar vuestro *estatus* de *frikis* a extremos enfermizos, enviandonos fotos disfrazados de vuestros personajes de mangas y videojuegos favoritos. Me gustaría no deciros quién es este tipo de aquí abajo vestido de **Card Captor Sakura**, pero como no soy yo... je, je, se trata de **Amano** (¬_¬, sí, yo también creo que es hora de cambiar de colaboradores...). ^_^. No sé si es buen ejemplo, pero ahí tenéis unas imágenes del ganador del concurso de disfraces del pasado ***Salón del Manga de Getafe*** (o sea, él)...



Arriba: Las dos Marías, Amano de Sakura acompañado de la (cada día mas bella) Kiki, ganadora de otros concursos de disfraces frikis anteriores...

A la izquierda: Amano luce su brillante melena fregonera sintiendose como Sakura misma...

GAMBALANDIA No somos perfectos, aunque sí los mejores... ^_^

A ver, rápidamente, todas las gambas que recuerde incluidas en el número 1 (no se incluyen repeticiones de textos o malformaciones de tamaños de fuentes):

1: La primera, ***Multi Gear***. Yo soy quien pone los pies a todos las imágenes, y puedo aseguraros que en la maqueta original puse ***Gulti Gear*** (*de todas formas estaba mal porque se escribe Gulty, con "y", no con " i", pero de ahí a Multi...*). Tirón de orejas a quien corrige los textos...

2: *Eretzvaju/Evil Zone*. La larga elaboración de **Loading 1** nos llevó a liar artículos desfasados por nuevos hasta que al final se hizo montaje con una página antigua habiéndola corregido ya con los cambios correspondientes. Fallo mío por haberla mandado a fotomecánica sin darme cuenta que era la versión anterior. Es fácil demostraros que conocíamos la existencia de la versión europea, ya que nos referimos a ella en el apartado musical del CD como ***Eretzvaju/Evil Zone***. Fijaron bien... ^_^.

3: En la sección de noticias de **Square** hice una aclaración errónea (*Final Fantasy IV conocido en los USA como Final Fantasy III, siendo el II*). Fallo de escritura rápida. ¿Cómo puedo perdonarme a mí mismo equivocarme en uno de mis juegos de rol favoritos cuando, además, me lo acabé en la versión americana de **SuperNes**?

4: En el artículo de ***Final Fantasy VIII*** del dossier dice: *"quedan dos días... mañana se pone a la venta FFVII"*, y debería decir VIII. (*Qué torpe... ~_~*).

Debo dar las gracias a Ventura y al resto de quienes nos acompañan coda día en el canal de **irc** de la revista, sin los cuales no habría localizado los dos últimos fallos (*¡sigh!¡No veo 3 en un burro!*). ¿Nos veremos aquí el mes que viene? Pues no sé, supongo... Ja, ja, ja..

Mr.Karate

EN IMPRENTA

ILUSTRACIONES DE LANGRISSER MILLENIUM PRESENTADAS EN JAPÓN

A principios de este mes se han presentado en la feria japonesa *Tokyo Character Show* varias ilustraciones del juego que de rol que Masaya está produciendo para **Dreamcast: *Langrisser Millenium*.**

Esta vez, al contrario de lo que todos pensaban, el ilustrador de esta nueva entrega de ***Langrisser*** no es el conocido *mangaka* **Satoshi Urushihara**.

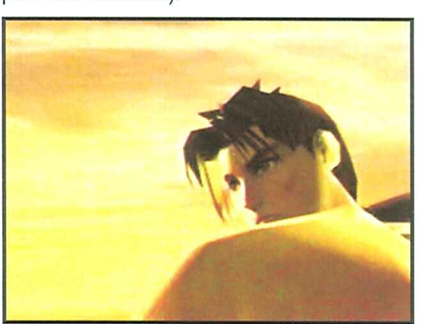
Junto a las ilustraciones (más adelante os ofreceremos otras) se han desvelado la fecha de lanzamiento (el próximo octubre) y el tipo de desarrollo, que esta vez tendrá lugar en entorno 3D.

No hay noticias (aún) de que este juego salga de fronteras niponas, pero teniendo en cuenta que anteriores partes de la saga han conocido el idioma inglés, todo es posible...

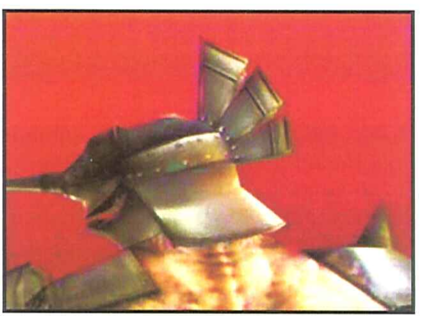


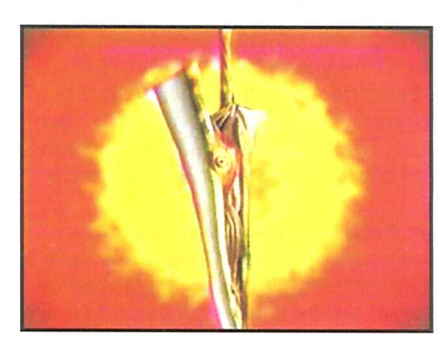
SOUL CALIBUR SIN LA INTRO ESPERADA

Ya tenemos el esperadísimo ***Soul Calibur*** de ***Dreamcast***, y con él la mala noticia de que la *intro CG* que esperábamos al final no es más que una presentación en tiempo real. Vale, está muy bien, pero sinceramente, no digáis que no habría sido infinitamente mejor una intro como la de ***Soul Edge***. ¿Cómo es posible que después del éxito que obtuvieron por las críticas hayan hecho esta cutrada?. Porque tampoco están tan bien acabados como lo visto hasta el momento, por ejemplo, en ***Dead or Alive 2*** (también para *Dreamcast*).



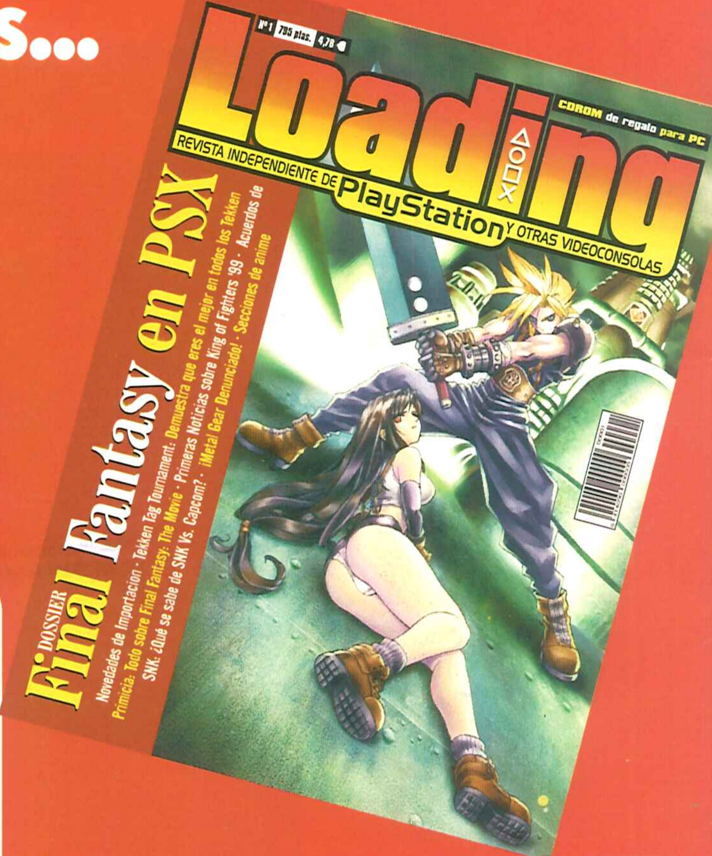






¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...



20%

de descuento sobre el precio de portada

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada.

NOMBRE Y APELLIDOS...................................

DIRECCIÓN...................................

CIUDAD Y PROVINCIA...................................

EDAD .... TELÉFONO...................................

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número...................................

Fecha de caducidad de la tarjeta...................................

Titular de la tarjeta...................................

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.



...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50



Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Contenido del CD



MÚSICA

- Parasite Eve
- Silent Hill
- Bio Hazard 2
- Dracula X Remix
- Omega Boost
- Beat Mania Tomoki Hirata
- Psychic Force
- King of Fighters 98
- Next King
- Midis Parasite Eve

VÍDEO

- Bio Hazard
- Chrono Cross
- DewPrism
- Ace Combat 3
- Omega Boost
- Rival School
- Psychic Force
- Fatal Fury Wild Ambition
- Fatal Fury Dominated Mind
- King of Fighters DreamMantch
- King of Fighters Kyo
- Guía de combos del KOF 98
- PlayStation 2
- Final Fantasy VIII

IMÁGENES

- Fatal Fury Wild Ambition
- King of Fighters Saga

VARIOS

- Demo jugable Evangelion
- Caza Ratones KOF
- Screen Saver SNK
- Iconos King of Fighters
- Pieles WinAmp
- Windows Media Player 5.2
- Intel Indeo 5.1
- Quick Time for Windows
- RealPlayer 5.0
- Winamp 2.23
- WinZip 7.0